

SUPER 特輯 1

IFAMICOM

售價200元

諸神紀世高級戰術+瑪俐歐秘技大全=永久保存版

● 65C816的震撼

SFC硬體解析

● 擴大縮小的威力

**軟體廠商開發
秘話**

● 多重捲軸的語言

**雷沙出擊
完全攻略**

● 1 M BYTE RAM的實力

19部新作

最新畫面

● 32768色的感受

**9款發售中
軟體介紹**





JADE COMPANY 翡翠行

AN AUTHORIZED IMPORTER AND DISTRIBUTOR OF SEGA M.D.



OFFICE

翡翠行 JADE COMPANY
FLY G 2 F, GOLDEN BLDG,
BLK 1, 141 PUL WAI ST, KOWLOON
TEL: 387-0313 FAX: 387-9881

批發部、門市部

SHOP 32, G F, GOLDEN SHOPPING CENTER,
H416, PUL WAI ST, SIAM SHUI PO, KOWLOON
TEL: 728-5966

最新遊戲，
隆重抵港

大量批發

無任歡迎



YOU'VE GOT SFC POWER!

83年F.C.的登場引發了一場家用遊戲硬體的大革命，在瑪利歐和勇者鬥惡龍等強勢軟體輔助下，F.C.締造了4000萬片的銷售佳績。然而電玩軟體科技不斷再推陳出新，因此F.C.硬體的限制就造成了軟體廠商製作遊戲上的種種障礙，F.C.而隨了市場飽合與新陳代謝的時刻了！

87年任天堂公司順應家用遊戲軟體科技潮流，著手開發F.C.的次代機種SUPER FAMICOM終於發光，在所有目光集中下的這個任天堂，世界性競爭的機種時，這位天之驕子初露鋒芒為然而，發售日一延再延，據報上技巧重重，阻撓著，SFC引起所有關心它的人長久的焦慮和唏噓的揣測。

90年8月28日，在日本稱為「初心靈」的SFC正式決定發售日，一平年的不安與風風雨雨的謠傳，總算劃上了句號，11月21日的發售日，SFC舉世赴約而來。在芬蘭出世的超級馬利歐和F-ZERO高速競速場為的犧牲下，SFC創下了輝煌的戰果。

91年電玩歡樂季不寧靜，因此SFC特輯也不能讓您久候。本特輯輯錄了SFC至12月底所發售的9部作品、近20款新作企畫、軟體廠商開發程式日誌談，更精心編排了SFC硬體特性與它的過去和未來。是為想一覽「馬利歐」的絕技大全，或是為平入「當即出擊」魔場的硬硬硬把玩者，還是想初探「超級馬利歐」的遊戲時分？本特輯熱誠邀請您透過SFC的歡樂世界。

SFC編織的豪華夢想，正是本特輯特輯在掌機間的動力來源，在寒冷的冬日裡有著您的期待與製作小組的製作熱情。SFC是留在年輕的主義，它誠實演出、且永不妥協。





編者手記	1
SFC年表	4
新卡發行表	81
問卷調查表	127



● 硬體篇

硬體介紹	6	開發者的話	12
------	---	-------	----

● 軟體篇

超級瑪利歐	22	飛行俱樂部	44
F-ZERO	28	沙羅曼蛇III	50
爆破精靈	32	快打旋風II	54
諸神紀世	36	雷莎出擊	58
SD英雄挑戰	40		



● 預告篇

尾崎高爾夫	61	飛龍之拳IV	67
綠野高球賽	62	太空戰士V	68
BIG RUN	63	勇者鬥惡龍V	69
史萊姆大冒險	64	太空小妖精	70
超魔界村	65	屠魔傳記	71
怪獸超人	66	迷宮魔獸	72



/ 目錄 /

新薩爾達傳說	73
伊蘇國III	74
阿拉伯之夢II	75
戰區88	76
R-TYPE II	77
太空戰鬥機II	78
試管城市	79



● 廠商篇

任天堂	82		88
想像者	84	廠商熱線	90
卡普空	86		

● 攻略篇

雷莎出擊	92	超級瑪利歐秘技	100
諸神紀世	96		

● 秘技篇

出版者：電遊遊樂雜誌社
負責人：黃國瑞
發行人：陳日陞
總編輯：陳希芳
企劃主編：王榮輝
文字編輯：廖玉英、許麗容
美術主編：陳松本
美術編輯：高麗英、張偉銘、阮陽儀、
羅聖達、林文芝、劉文光
發行課長：陳日陞
發行專員：陳文吉
行政管理：廖桂華
財務主任：楊素慧
商管組長：洪宗熾
商管專員：王志聰
社址：台北市辛亥路1段112號2樓
電話：3636236、3636239
總經銷：康學股份有限公司(康學社)
地址：新店市寶橋路235巷6弄8號2樓
經銷專線：(02)9178022
承印：錦福印刷廠股份有限公司
地址：板橋市大觀路2段356號
帳戶：電遊遊樂雜誌社
劃帳帳號：1166250-4號
香港總經理：蘇祥行
地址：九龍深水埗福華街148號
黃金大廈第3座2F G室
電話：7289086 FAX：3879851
新聞局登記證臺第6004號
售價200元



SFC

SFC

1 性能優越



假面萊特軍團與FC的場合

我們腦袋瓜所使用CPU是8位元的'6502'。

從此，8位元的時代已經不顯赫，而是16位元和32位元雄霸的天下，其實話不能這麼說。我想幾乎所有的電玩迷都是喜新厭舊的。

我們的朋友在全國有1,500萬人，大約16位元和32位元的CPU因使用過難而出現了記憶上的問題。我們的朋友因是最小的所以只能使用1 Byte的指令。

CPU	
FC	SFC
8 bit 訂製品 (相當6502)	16 bit 訂製品 (相當65816)

簡單說，CPU就是電腦的頭腦。而最大的區別是Intel的8088和80286的8088二種。

在SFC中使用的CPU屬於Intel 6502。

在電腦的內部完全是二進位制。也就是用電壓的ON/OFF來執行與處理。ON/OFF換成數字1/0就是二進位。

2進位的二進位制換成十進位。

再者，整理過2進位

變成16位元和32位元的話，使用3 Byte和4 Byte的指令是小畫面，可以使用以上這些東西。

因此，單純的想，即使做出相同動作指令的程式，我這邊絕對會變小。

結果用相同8 Mbit的ROM卡來做遊戲，對我來說由於記憶空間擴大，雖然

可以豐富內容，但是若用SFC的話，因為不是真的大記憶體，立即享用的話，想要實現所設想的企畫可能要大折扣了。V.騎士並不算老，在有容量限制的家庭用遊戲機裏，邁向了16位元的境界。



CPU	
FC	SFC
8 bit 訂製品 (相當6502)	16 bit 訂製品 (相當65816)

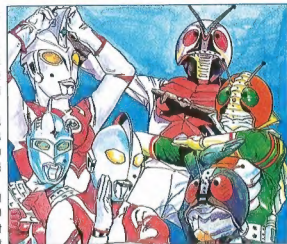
的8倍，則稱爲Byte。也就是1 Byte = 8 bit。

CPU就是記憶資料和指令的領域。因為讀取/輸入是必要的，所以通常用RAM；在系統程式等讀取專用上也可以使用ROM。

CPU一次所處理的數據記憶量是存放在其CPU能力。

ROM就是讀取專用的記憶體。即使電源切斷，資料也不會消失，為記憶小型電腦控制的裝置。

ROM就是讀取專用的記憶體。即使電源切斷，資料也不會消失，為記憶小型電腦控制的裝置。



烏魯契拉軍團與SFC的場合

在M800星雲中，我們頭腦裏所使用的是一個叫'65816'的CPU，它是由6502進化而來的系統。

在假面萊特軍團遊戲當中，我算是性能較差的，但是也不是那種沒有說話地位的角色。

如果要做出相同動作的程式的話，確實是要像這種小CPU的記憶體。但是說到這個就和其他的遊戲主觀有得拼啦。

我有F-1機的速度。所以能表示出很多的角色，當然不能表現出機動作。

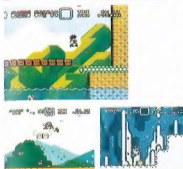
而且，在連續中只能處理256的數，所以超過256的計算是必須清楚的。我們不可以處理超過256的65536停止，所以並不麻煩。

順便再講一下的是我的加法和減法可以在硬體上進行，如何呢？很厲害吧？

總而言之，我們是多麼地優秀啊！你們應該清楚了吧！



2 動畫拼合很厲害



瑪俐歐先生與FC的場合

噫，關於遊戲完全不能頭腦，真令人氣憤。確實說我的性能差也說不定，但是這在販賣之初具有與電動版遊戲並肩齊驅的性能。當作中國人最崇拜的電影角色，在美國最受人期待的未來之星，甚至未來女王也有可能。

如果考慮到這個的話，她具有再好的性能，若從現在電動版的遊戲機看來，那實在沒什麼了不起的。哈哈哈哈……

若考慮到時代的方便性的話，我們

的性能是很高的。

在「沙羅曼蛇II」切換顯示的動畫拼合能力，超越界限的動畫拼合能力所表示的高技術。我們也擁有非常精彩的演出，不過？你看我們！～III代真得不是很好嗎？

動畫拼合能力	
FC	SFC
(尺寸) 8 × 8 (一個畫面表示數) 64個 (水平線表示數) 8個	(尺寸) 8 × 8, 16 × 16, 32 × 32, 64 × 64 (一個畫面表示數) 128個 (水平線表示數) 32個

※動畫拼合能力是8 × 8和16 × 16等大小的小點(1個1個的點)。畫面上的圖形和文字就是這些的集合；畫將這些在畫面中的任意處所移動，與動態的角色等顯示出來。

動畫拼合能力	使用	OOT(點)
為一個小的畫面拼合色及代替背景畫面。	也可以使用於大角	是畫面上所能表現
並能簡單地執行順利的動	在「超級瑪利歐SFC	的點數。相傳地說，在
應。在主要角色的提示上	好像有使用動畫拼合能力。	SFC有256 × 224dot。



雷莎與SFC的場合

完全決定我的勝利東西。再怎麼說，我一畫面中128個，一線32個，能使用的小點8 × 8、16 × 16、32 × 32、64 × 64中自由地選出。

32768色中每個點指定128色的設定。對這個點一畫面中64個、水平線8個、大小只有8 × 8，512色中每個點有4色，怎麼看也很有意思的希望。

試著限制動畫拼合能力的話，連X 68000也難超越性能，而且角色將不會若隱若現。

而我更厲害的是決定於自然的技術。雖然可以向不可能挑戰，但任何事都有根據。我在雷莎中擊中了。

而我更厲害的是決定於自然的技術。雖然可以向不可能挑戰，但任何事都有根據。我在雷莎中擊中了。

而我更厲害的是決定於自然的技術。雖然可以向不可能挑戰，但任何事都有根據。我在雷莎中擊中了。

六的个位数字是6。

開發者的話

所謂「SFC」是比「FC」更奢華的遊戲樂器。

創造SFC者——上村雅之

任天堂株式會社 製造本部開發第二部長
負責FC主機、FC軟體的開發，也參與SFC的開發。



想做更好的東西

「大概從什麼時候開始有了SFC的構想？」

上村：在SFC之前就有disk系統了。其次是NES。

那麼，若從硬體外緣啟發的話，我當然希望下次能做出更好的東西，也就是說SFC機器的構想在這之前就都有了。

因此，好不容易才於二年前進入發表階段，但那時才在檢討是否保有FC與其互換性。

所以到了今年最後決定說明書、發售；然而從開發之外來看它與FC的不同，到底在跟誰呢？

上村：對各種不同立場的人來說，即能大家各有不同的看法，但仍然是以擴展影像機能的表現上為主吧！

這是FC所無法做到的。而對於負責影像工作的人來說，在FC上所能使用的色彩實在太少，實在有夠礙礙無米之炊的感覺。

而且在製作角色方面，想要9個以上一排橫向排列從沒有辦法做到。角色也會因部不同，有缺欠缺缺的情形。而對這些不滿意之處，SFC就能一完備。

影像的不同之處是一目瞭然。

上村：還有廣大、縮小、旋轉的特殊效果。這些是FC所沒有的。

展現SFC模樣

「超級馬利歐」和「F-ZERO」不僅是影像，在音響方面與目前的遊戲比較，在技術上進步不少。

上村：從發表SFC開始，我們也得到了一種深刻的認識，那就是，即使FC能做的遊戲，用SFC也並非全都做得到。

而不論是做聲音、影像，SFC與FC比起來，它絕對能表現出來，在FC無法做到的，它卻能達到，而這些對實際使用者造成什麼程度的阻礙，現在還不知道。

在FC不該這樣的遊戲，只有SFC有這種滿足感，這是令人愉快的。

SFC的可能性



「在玩『超級馬利歐』和『F-ZERO』時，聲音直棒，仍然想完全發揮出SFC的機能。」

從開發發售的軟體試起。那麼完全發揮SFC機能的軟體什麼時候發售呢？

上村：還是看看前面的例子。



以任天堂的例子來看，約在硬體發售後二年半左右會推出第一款軟體。

即使想針對使用者做改善，其可能性應如前面所提到的有這個意思，例如其一的可能性是考慮軟體的等級，以及考慮到MEGA遊戲。

像「沙羅曼蛇II」或「七龍迷宮」等在FC相當賣力的軟體雖然有，但卻是4M的。而SFC已進入了8M的時代了。

上村：有關M數問題是相當困難的。各家公司都有強運上的理由。技術方面M數只有那些可能的因素。軟體的發售上，卻無法以高價位

奢侈的遊戲機嗎？

從開發的角度來看，FC和SFC的市場因應有不同嗎？

上村：這我也只是聽說而已(笑)。SFC在過去已發表過多次發表會，一直到去年11月20日才正式發售，這中間會是硬體自心不測嗎？

——這怎麼說呢？
上村：例如美羅掌上型遊戲機，從2600變成5200，5200的畫面和聲音確實是漂亮的，但價格太高，這是誰也不會買的。

這還僅是家用遊戲機而已，還沒有固定。因為和其他玩具一起並列考慮。因為有

這些經驗，所以即使SFC已到了發售階段，但仍沒有明。使用者的感覺則不佳。

——購買者的反應不錯。

上村：SFC和FC比起來，真是一種奢侈的遊戲機。SFC的遊戲，只能在SFC玩，而容不下FC所不兼容的，這就是可以在使用者之間拓展與流行的趨勢。如果這些人數一旦超過某個比率，就成爲一種習慣。



家庭用遊戲和電動版遊戲之不同

現在玩電玩遊戲的使用者之年齡約在14歲至16歲之間，一般SFC是在這層高之上的吧？而接受這層者大約是電動版移植的東西。在SFC的軟體中也有許多這些層的東西。

上村：電動版的世界投入10塊硬幣的困難世界。以10塊硬幣來決定玩什麼，是一種不變的模式。但是電動版遊戲不能自由的使用時間；然而家庭用的遊戲機可能對好的使用時間而成為新寵。因此，我認為這畢竟是為家庭用的遊戲和為電動版用所做的遊戲的不同之處。任天堂已不再製作電動版遊戲了，現在只做家庭用的遊戲軟體。



硬體與軟體的深切關係

SFC正在發售中，因此問題似乎稍簡單了一點，那就是有關於CD-ROM的事。

上村：以前總想嘗試著做光碟系統看看，但結果認為硬體和軟體的關係密切。

我本身也想做FC和索尼的遊戲者，兩者都有興趣的事，但結果這樣的遊戲也實現了硬體的關係，例如在製作方面的限制或電行的也與硬體關係密切。

在這一波SFC的設計時，當軟體開發者的CD-ROM被有希望，但前考慮到了使用者是否有能力買得起如此高價的硬體。如果不能加上軟體，那就別說CD-ROM了，就連SFC也不可能成功。

再看著別家的CD-ROM，其所剩下的課題是存取的

時間以及其他問題。剛才所說已說過，如何實現硬體的發售。而SFC的CD-ROM的發售會比想像中快。因軟體和存儲的問題已得到解決的關係密切。



對SFC的寄望

最後，以做為一名硬體開發者的身份，您對SFC的感想如何呢？

上村：以娛樂關係的可能性是極有發展的，其中在電視遊戲的領域上則下可能性。所以SFC是具備這些可能性來拓展的，那麼會有更多的人能享受到科技所帶來的享受。



開發者的話

遊戲如同戰場，而戰場即是遊戲場所。

創造「超級馬爾歐」者

——宮本茂

任天堂情報開發部情報第2課長

曾設計過以下的遊戲：「超級馬爾歐」、「薩爾達傳說」、「F-ZERO」等。



馬爾歐一直
留有未盡之處

——「超級馬爾歐」在超級任天堂出現的經驗能告知否？

宮本：馬爾歐遊戲在我們的計畫當中，原本就屬於是常態的作品，但是製作方面，想要有更好的表現，於是提出了「不想再作續篇」的意見。至於這「不想再製作」的想法是行不通的，畢竟從一開始製作的時候起，就已經預留了下來再見的空間，儘管在螢幕上打出「結束」的頑皮模樣，但是實際上都會讓人聯想到「再待下集再見」。

而續篇方面，則是「希望有續篇」。就這樣雙方討論的結果，馬爾歐就只有不斷出現了。

通常馬爾歐是有3~4人來考慮，但是在「超級馬爾歐3代」中強存的部分很多，所以製作方面，以及營業者方面，都希望任天堂上發表馬爾歐。也因此「新馬爾歐」的誕生。「超級馬爾歐3代」中所留下來部分，很希望關於技術方面的。

馬爾歐不論做什麼
都不是模仿的

最近好像大抵都是針對遊戲主要製作軟體的導向，而馬爾歐的這種遊戲，對製作而言，難道沒有困難之處？
宮本：馬爾歐這款遊戲，從一開始就是希望能夠為各等級級受，而製作出來的。同時馬爾歐不論在何種場合，都不會有讓人覺得相似、模仿之嫌的感覺，所以大可放心，不須有無謂的擔憂。

因此在最後，演出上使單擁有各式各樣內容。

——「超級馬爾歐」只是多方使用超級任天堂的機能嗎？

宮本：我並不是一直停留在現場，不過自始至終都在現場的人，不免覺得有些遺憾。在這些硬體設備的測試上，例如此機能是否能使用於遊戲上？假使無法使用，那麼其部分便必須選擇其他，而在同時，也徹底失去了活用機能的使命感了。如此一來，自然覺得無法使硬體發揮其偉大的效益，而有些遺憾。

特別是前作無所不能的馬方，都可在超級任天堂中得到滿意的成就，對於製作群來說，實可說是相當發展長成的機會，藉由超級任天堂這款機種，自己所欲表現的內容，都可以表露無遺。

——發售階段中應該也會有些掉價，繼續其詳。

宮本：在「3」中所出現的黃金堡壘，是所有馬爾歐遊戲中最初表現的，是超級任天堂版前所未有的，但是仍然堅實的加入，於是便在中途完成了這個部分。

後來我也打電話到公司，想要聽聽別人的意見如何，以為同行能從中得到一些建議。——而這種有能夠好好表現，或是能完全理解的觀點嗎？
宮本：在前作中，是用了8張地圖，而將之作成1張的地圖。在反覆的實驗中得知，普通的1張地圖，感覺上非常渺小、單薄，但是要使這地圖感覺上不會那麼小，就必須以1張地圖，來眺望全體的構造，這樣的，全都濃縮在1張



裏，就可達到其目的了。

自前也有一些風潮是，當遊戲過關之後，便以此來作結束的。通常放馬是遊戲的目的，不過除了策略以外，另有其他遊戲的目的，就是這超級馬爾歐的特徵，所以想要過關的人，除了尋常的冒險之外，還必須找出過關之外的其他目的，如的話，便更能享受「超級馬爾歐」的遊戲樂趣了。

馬爾歐的得分約是90分

——「超級馬爾歐」中的時間，不是算得本本的印象，製造出最接近的關卡嗎？

宮本：以目前的馬爾歐並不是16色，而是只使用8色的角色，感覺上馬馬虎虎。而這回的馬爾歐，則是較接近真實，色彩上比較豐富。

——「超級馬爾歐」的滿意程度如何？

宮本：不論製作何種東西，都沒有百分之百的滿意度。因為還有壓力，必須等待下集再加以發揮出來，所以從這個層面上來看，絕對不超過90分。

但是話又說回來，若是那個階段可完成現階段的成就的話，當然也可以得到100分了。所以必須盡量當時的一切主、客觀條件，再來下評論，如果能有90分，就是很不錯的成績了。

——「超級馬爾歐」的銷售重點何在？

宮本：仍然有銷售目的想要達成。

其實實際上實行時，80%都是想要重新修正，希望能夠取得均等。



不論是「F-ZERO」，或是「飛行俱樂部」，都是這種情形。儘管認為這款遊戲不適合自己，但還是希望能夠保留在身旁。今年所出的3款任天堂遊戲，不能是這類型的遊戲嗎？

「F-ZERO」的新嘗試

——「F-ZERO」又是如何呢？

宮本：這款「F-ZERO」是為了那些儘管不知道任天堂，也要在超級任天堂上展現表現力的玩家所製作的。

但是難道每個人都可以玩，畢竟這已不是新遊戲了。所以最重要的，就是更加入一些新的味道，使這款遊戲有新的面貌。而這種味道是無論如何必須找出的，自然也就成了「F-ZERO」的課題。

而賽車遊戲的重點，當然必須考慮其速度感，儘可能提高種類，並且以調整及賽車遊戲的主題來表現遊戲感。如此一來，便必須刪去所有不需要的東西。

——「F-ZERO」的銷售重點為何？

宮本：以往的賽車遊戲，大抵都只靠左右移動而已，相信有許多，並不會跟著而晃動整個身體。至於這個原因，可能是因為並沒有加壓的大轉彎吧！畢竟也這多和~70圈罷了！而即使說到大轉彎，事實上也不是什麼大轉彎，只是隱藏於左右的晃動之中。

這是以接近真正正常視角所呈現的感覺，來製作90度的大轉彎的。彷彿是虛假、騙人的一樣，聽聽於道路之上。

而車子在行進之時，必定要有移動的感覺，似乎後面會有一面牆壁緊迫人的刺激感。而想要有這種感覺，就必須在超級任天堂中得到，其他機種是辦不到的。

遊戲重點在平面

——「飛行俱樂部」是一種模擬遊戲，希望能從製作者口中，教導遊戲的方法。

宮本：那款遊戲並不完全是模擬遊戲。所謂的模擬遊戲，應該是再視其真實性，使人有真實的感覺，而「飛行俱樂部」是根據理論所製作出來的。

那款遊戲主要是以3D為表現方式，是能夠在空間中愉悅享受的遊戲。

所以熟悉遊戲的讀者，千萬不能錯過了。雖然這款遊戲已有了相當的功夫去製作，但是華麗和實物還有一段差距。

——「F-ZERO」和「飛行俱樂部」，都是過關之後，並不會有遊戲結束的感覺，而有各種令人感到愉快的地方，它們的動點是在何處呢？

宮本：我想應該是遊戲中的平面部分吧！遊戲的場所，只不過是在卡帶中。換言之，某個連續的公開，便可能存存在遊戲當中的某個開關裏，這和舊本的方式是有些不同。

所以從畫面出來的書，讀完後並不是馬上還回，而是徹底理解自己知道的所有地方，那裏也許是學校的美術教室，也許是天花板上，也許是公園或是名勝古蹟，不論哪裏，都想將之一把真實的握在手中，收集成紀念冊一般，想到之時，便可以觀賞一番，而遊戲也仍彷彿是這種感覺。

所謂遊戲，是有一條已決定的路線，只要沿著此路線前進就對了。如果沒有這條路線，也就無法遊戲，更別提體會其中的樂趣。不過這則增加了許多即使漫遊著，也能遊戲中的使用者。

也就是說，遊戲的目的不是只有一個，儘管有許多困難不懂的地方，只要看看說明書便可充分理解。而且即使操作方法不若往日簡單，在操作上有許多必須記憶之處，但也有人以此為樂，並不認為這些繁複、困難能夠難得了他們，反而更加用心去克服，自然也就可以深刻體會到遊戲本身所具有的獨特風格。

而在此目前的狀況下，玩家方面能夠理解製作者所表達的情緒，來加以擴大印象嗎？製作方面是否必須由擴大印象，來製作遊戲呢？現在的遊戲製作取向，應該是朝著這些方面去。



真想用「沙羅曼蛇III」， 將SFC捧上天

創造「沙羅曼蛇III」者——
樹下國昭

柯拿米工業株式會社開發二部次長

SFC開發小組
引起公司內部高度矚目

想請教您，為什麼最初會移植「沙羅曼蛇III」？
樹下：由於這是屬於最近代表柯拿米的作品，而且擔任開發的公司也對「沙羅曼蛇III」寄予厚望。此外，也有相當多的設計反映發出他們的心願，希望將「沙羅曼蛇III」移植到超級任天堂中。也許就是這些因素，使擔任開發研究的公司和團隊迅速達成一致，因而令人難以迅速達成決定。

在研究開發的階段中，有沒有特別苦衷的地方？

樹下：這是這樣子的……由於我們現在沒有辦法取得主機，因而在已從事程式的製作時仍無法看到最終的畫面，這一點甚至我們所產。

請問您們是什麼時候取得主機的？

樹下：我們大約是在八月就拿到了樣品。

有沒有什麼開發的障礙呢？

樹下：即使在本公司內部也對超級任天堂相當在意，在通常負責開發的研究室中也一直在進行任天堂的軟體開發，但是目前仍無令人關注。不過，以超級任天堂的情況來說，卻不是任何一般與開發工作無關的人都會過來看看。

光是如此，你們的關心就已經相當高了。

樹下：是的，即使在公司內部也相當高。但是，畢竟有許多人是當從事與開發工作的成員，因此本來就對任天堂非常有興趣的人，一聽到這個消息，就感到自己的工作一般有著高熱度的熱忱來看一看究竟。

請問大約花了多久的開發時間？

樹下：大約7~8個多月。平常我們製作任天堂的軟體大約要花費8~10個月的時間，但是這一次的作品必須在年尾的時候發售，因為遊戲一定得儘早決定，所以才打緊了這個進度。

所謂的開發小組，是不是由很多的人員組成？

樹下：只有5、6個人。

在硬體方面有沒有什麼困難呢？

樹下：在超級任天堂的硬體方面



並沒有什麼特別困難。反而一切都能很順利。至於最初是在沒有硬體的情況下進行開發的，因此最初在配合硬體進行時，許多人都說「八成是搞不出來的」。可是實際上的情形却都順利。或許是基於這個原因，遊戲由於在企劃方面並沒有特別辛苦的地方。

直接了當地說，SFC沒有任何缺點！

在性能方面情形如何？

樹下：由於目前在開發設備中只有一種，因此也有些地方無法充份地了解性能，但是當開始了當地後，我認為其中並沒有什麼缺點。

請您具體地說明究竟有那些地方勝於任天堂呢？

樹下：只要一開始玩任天堂，我想就會發現，一旦正式進行



的角色或存儲結尾出現的時候，在任就會聯想時，難免不定。但是過一點在超級任天堂上是可以改善至幾乎不會再聯想。因此，最後可以考慮在同時之間，畫面上出現許多東西。甚至發展到目前的情形是，可以把複雜一點的東西由大變小，相反地，如果確實有一種型式的圖案也是行不通的。因此，現在可以用著硬體的性能力自動控制擴大縮小。

和這一點有著相同道理的，就是現在也能夠藉著硬體的性能力來使動作產生迴轉。就我們眼光所見的情形來說，我想應該是這樣了。

即使從開發的立場來看這仍然算是性能極高的作品。

樹下：沒錯，目前想要將遊戲中的遊戲移植到新硬體上的時候，也許有許多需要運用企劃來加以變更的作品。

就我們剛才說過的，雖然選擇的情形很多，但是這可能是遊戲業中的遊戲也可以採用再相同的等級在遊戲中採用。

再來就是和加在SFC和16bit中的1C的不同。我認為應該會有相當大的成功才對。

反過來說，有沒有使用起來特別困難的地方？

樹下：雖然剛開始的時候，我們儘量心在縮小，擴大的機能上不如預想的成功，但是後來發現也沒有那麼難以使用。

購買以後絕對沒有損失「沙羅曼蛇III」

這套新作品是不是百分之百和電機版相同？

樹下：我們也在作品中加入了原作的要素。原作的部份就是超級任天堂。

是原作前畫面嗎？

樹下：是的。其中有八個畫面是原作的舞台。如果再加上電機版的第九個舞台，和原作舞台的話，全部就形成了10個畫面。

請問其中有沒有特別的小動作，或是什麼的？

樹下：有啊！我想只是遊戲逐漸了這套新作品以後，多半會想要立刻試一試這個部分。因為我們公司之所能小有名氣，就是由於這個原因。

那麼，新作品中有沒有難角色這樣設計呢？

樹下：當然有的時候，在程式中要完全地超越這套來模擬很難。其中或許會出現誰也不知道是什麼的角色，但是由於這

一次的時間不怎麼充足，因此我想不能夠盡情地玩。不過這是有機會入的可能性。

這套作品和任天堂的「沙羅曼蛇系列」不同之處在哪裡？

樹下：也許我們尚未做到十分接近電機版的地步吧！但是在遊戲中只要看畫面，或許就能明白，不但顏色完全不同，就連細緻程度也不同。而且，如果這個遊戲以大畫面的良好音響設備來傳送立體音響的話——再加上大約340的聲壓，就可以造成相當大的迫力。

由於希望擁有沙羅曼蛇III所以購買SFC

據說任天堂要在一年之內達到300萬台SFC的普及量，請問您對任天堂這項目標有何感想？

樹下：我想是可以達到的。不過究竟做不做得到，不僅要靠任天堂員工的努力，因為一旦製作不出好的軟體就完了，所以軟體公司也會共同努力製作。

那麼目標是什麼？

以「沙羅曼蛇III」來說，確實使人感到興趣過高。但是，由於考慮到當作利拿利的第2波、第3波作品，因此我們希望能夠做大範圍

的考慮。

那麼，這一次的目標會相當的廣泛？

樹下：是的。不過我們認為小學、中學以上才購買已經達到當初設定的目標。

製作成品的政策是什麼？

樹下：是這樣子的。或許說是一種政策，但是我還連政策方面也是相當愉快地訂定政策的。

在主觀上，並不是硬使彼此地依賴著，而是能夠考慮到電機版的立場，就是因為這個原因，我認為才會產生這套新作品中的各種設定。其次，就是開發的工作人員常常掛在嘴邊的話，最合他們聽到開心的遊戲，就是當他們完成了新遊戲的那一刻，甚至有人說：「要令他們高興的就是當他們走入專賣店裡，看到小孩子購買自己製作出來的軟體的那種樣子。而他們也希望在這樣的日子里能夠讓這些孩子們更多的笑容。」

電機版的滿足度怎樣？

樹下：雖然剛開始的時候，我們儘量心在縮小，擴大的機能上不如預想的成功，但是後來發現也沒有那麼難以使用。

購買以後絕對沒有損失「沙羅曼蛇III」

這套新作品是不是百分之百和電機版相同？

樹下：我們也在作品中加入了原作的要素。原作的部份就是超級任天堂。

是原作前畫面嗎？

樹下：是的。其中有八個畫面是原作的舞台。如果再加上電機版的第九個舞台，和原作舞台的話，全部就形成了10個畫面。

請問其中有沒有特別的小動作，或是什麼的？

樹下：有啊！我想只是遊戲逐漸了這套新作品以後，多半會想要立刻試一試這個部分。因為我們公司之所能小有名氣，就是由於這個原因。

那麼，新作品中有沒有難角色這樣設計呢？

樹下：當然有的時候，在程式中要完全地超越這套來模擬很難。其中或許會出現誰也不知道是什麼的角色，但是由於這

一次的時間不怎麼充足，因此我想不能夠盡情地玩。不過這是有機會入的可能性。

這套作品和任天堂的「沙羅曼蛇系列」不同之處在哪裡？

樹下：也許我們尚未做到十分接近電機版的地步吧！但是在遊戲中只要看畫面，或許就能明白，不但顏色完全不同，就連細緻程度也不同。而且，如果這個遊戲以大畫面的良好音響設備來傳送立體音響的話——再加上大約340的聲壓，就可以造成相當大的迫力。

樹下：這套新作品已經開發的工作人員當自己的小孩子看待了，開發部長長壽「太完美了，根本沒有第2句話可說」。

因為想要擁有沙羅曼蛇III所以購買SFC

據說任天堂要在一年之內達到300萬台SFC的普及量，請問您對任天堂這項目標有何感想？

樹下：我想是可以達到的。不過究竟做不做得到，不僅要靠任天堂員工的努力，因為一旦製作不出好的軟體就完了，所以軟體公司也會共同努力製作。

那麼目標是什麼？

以「沙羅曼蛇III」來說，確實使人感到興趣過高。但是，由於考慮到當作利拿利的第2波、第3波作品，因此我們希望能夠做大範圍

的考慮。

那麼，這一次的目標會相當的廣泛？

樹下：是的。不過我們認為小學、中學以上才購買已經達到當初設定的目標。

製作成品的政策是什麼？

樹下：是這樣子的。或許說是一種政策，但是我還連政策方面也是相當愉快地訂定政策的。

在主觀上，並不是硬使彼此地依賴著，而是能夠考慮到電機版的立場，就是因為這個原因，我認為才會產生這套新作品中的各種設定。其次，就是開發的工作人員常常掛在嘴邊的話，最合他們聽到開心的遊戲，就是當他們完成了新遊戲的那一刻，甚至有人說：「要令他們高興的就是當他們走入專賣店裡，看到小孩子購買自己製作出來的軟體的那種樣子。而他們也希望在這樣的日子里能夠讓這些孩子們更多的笑容。」

電機版的滿足度怎樣？

樹下：雖然剛開始的時候，我們儘量心在縮小，擴大的機能上不如預想的成功，但是後來發現也沒有那麼難以使用。

購買以後絕對沒有損失「沙羅曼蛇III」

這套新作品是不是百分之百和電機版相同？

樹下：我們也在作品中加入了原作的要素。原作的部份就是超級任天堂。

是原作前畫面嗎？

樹下：是的。其中有八個畫面是原作的舞台。如果再加上電機版的第九個舞台，和原作舞台的話，全部就形成了10個畫面。

請問其中有沒有特別的小動作，或是什麼的？

樹下：有啊！我想只是遊戲逐漸了這套新作品以後，多半會想要立刻試一試這個部分。因為我們公司之所能小有名氣，就是由於這個原因。

那麼，新作品中有沒有難角色這樣設計呢？

樹下：當然有的時候，在程式中要完全地超越這套來模擬很難。其中或許會出現誰也不知道是什麼的角色，但是由於這

一次的時間不怎麼充足，因此我想不能夠盡情地玩。不過這是有機會入的可能性。

這套作品和任天堂的「沙羅曼蛇系列」不同之處在哪裡？

樹下：也許我們尚未做到十分接近電機版的地步吧！但是在遊戲中只要看畫面，或許就能明白，不但顏色完全不同，就連細緻程度也不同。而且，如果這個遊戲以大畫面的良好音響設備來傳送立體音響的話——再加上大約340的聲壓，就可以造成相當大的迫力。

由於希望擁有沙羅曼蛇III所以購買SFC

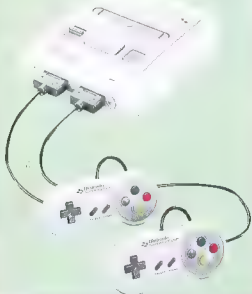


開發部門萬歲，在家即可體驗電動版的興奮感

創造「快打旋風II」者——
卡普空太郎

卡普空太郎

年齡不詳，自進入卡普空即傾注心血於開發遊戲上，捨本名而以「卡普空太郎」自稱。當他初見 S F C 時，表現出天真無邪的感動，並立下數年後要 S F C 性能百分之百呈現的雄心大志。



就連大型的角色
也能毫無困難地行動了

能不能請您告訴我，第一次獲得超級任天堂的時候有什麼

卡替云：當正規的超級任天堂出現的時候，確實造成了極大的轟動。似乎讓人覺得「這個就是超級任天堂」吧！因此忍不住一會兒摸摸按鈕器，一會兒摸摸主機體（笑）。這就是由任天堂所開發製造出來的，超乎您所能想像出的新機器，這種新的感覺也是相當良好。

請問在機能方面的情形如

卡普空：在顏色性上畢竟還是相當出色的。即使和其他同樣是16bit的機種比較起來，仍然會給人感到它出色的性能。其次就是圖畫的新股形終於能夠讓大型的角

色很容易地活動起來了。在天堂的遊戲中即使可以行動，但是由於畫面閃爍不定，或是速度緩慢，都會非常地平苦。因此我們打破了類袋州命巴恩，才突破了解著的困難。

「快打旋風 II」不但是個作品，我認為其中也與有試驗錯誤的重點，但是請問您有沒有考慮過這樣能夠引出 FC 的多少特性？

卡普空：這困難……，即使你在天堂中要充分地用盡確切的機能也得花費4、5年的時間。我想今後也認真變成想要保險地應用SE C的機能。但是

在開發新機材的工作上目前尚未滿一年哩！不管怎麼說，不斷的工作也和新式硬體有關係。我認為要一邊研究它的機能，再一邊磨練配合硬體的遊戲質的東西是比較理想的方式。但是，這麼做的話，我覺得花費極多的時間。

能否請教您為什麼會帶來第一個作品「快打旋風II」的裡由呢？

卡普空：在尚未著手進行硬體的
特性研究的階段中，如果提
SFC 的性能，比如圖形繪圖
屬性，難免同時並列許多的角
色等，使得許多各位也相當熟
悉的性能的話，我想「快打羅
版 II」應該能以低價來進行移
植的工作。其次是和以往的機
種比較起來，來自電玩迷們的
絕對性支持又來了壓倒性的積
累架構。這些電玩迷甚至提出
了史無前例的要求數量。



請問這個作品大約在那一

佔層夾中學生歡迎？
卡其空：這個遊戲受歡迎的層
次相當的高呢！從小孩子到
國中、高中學生都有，但是以
高中生佔最大多數。他們要
我們移植任何一種遊戲，只
有做好。即使到現在，也仍然
在使用營業用遊戲。其實就
遊戲發售以後那種瘋狂的情
緒，到現在還能感覺得到。S
C版目前已經變成連現在的
電動版遊戲都無法與之比較
的東西了。

想親眼看看和想知道的部位
處處皆是

有沒有比較辛苦的地方
卡普空：以營業用的情形來
說，是完整地將色調稍微壓抑
來的。當你將 SFC 所到達
按鈕按下去的時候，就會觀
看到顏色情況比你想像的更



，證明了我們在色彩的均衡感及明暗度上確實下了一番苦功夫。但「調子降低，變得比較接近電影版，反而失去了它上口的特色。」這就就是證據。

任人愛！」有人這麼說，如果將它修飾而出色的漂亮外型表現出來的話會更好，這樣就可形成絢爛非凡的色彩。不但可以成功地表露出3D的感覺，而且，和絲毫用不上的只是只要看了家庭用電視和辦公室用電動版畫的就能了解，但是在精緻

的比例上仍有若干不同。這一點如果不仔細看，是無法了解的，但是連角色本身的比例也會改變。這個部份也是針對新機體特性而做加強的。

因此電視的縱面方面變得有點長，如果任其下去就會造成變大的疏漏。由於以上的情形，雖然我們必須很辛苦地重新工作，但是我認為可以做得非常好。

在剛開始的時候，有沒有不知該從何下手的困擾？

卡普空：對於這個初次接觸到硬體，從一開始我們著手進行研究的時候起就費了好大一番功夫。究竟能夠做成什麼樣子，有許多事先不知道也搞不行。

的。因此早在着手進行以前，我們必須先研究一番，待大體的整理工作就緒以後才進行開發，這個意思就是說，開發的工作畢竟還是後置的。

這個新作品的操縱器和按鈕增加了重量，請問您對這一點有什麼感想？

卡越空：現在共有A、H、X、Y和R七個鈕。雖然有人覺得“如果是馬林廠的話就有很好的表現。就是，有了12個按鈕一定會覺得動手操縱吧！”

，但是國際
試過之後，就重
分見學無影響。
喜早都齊溫情的
一像「快刀斬地
日」中出自殘廢
地乃是不滿波蘭
用膠帶器按鉗的
發/但是在下

烈的作品中，由於仍然有那麼一點點，因此希望繼續使用。這一點就意味著即使對開發人員來說，大約再過一年左右的時間去研究開發，也還會留下許多他們想看想知道的部份。

那麼，在音響方面的情形呢？

卡普空：在音響方面似乎也可以製造出各式各樣的效果。不過音響的部分仍然是此後需要多加研究的地方。只是，由於愈使用容量也會愈耗損，所

以，愈是凝結就愈會用掉了變大的容量，這一點就成了今後研究的課題。在系統上來說，由於已經製作出來具有利缺點的感覺了，因此我想那些優點會不斷地著成以首腦為主，並且我覺得「遊戲的樣式」也會有相似的感覺。

真希望我能嘗嘗SFC
的迫力和遊戲的痛快感

如果以分數來評審《快打旋風II》的令人滿意程度，您想大概會得到幾分？

下格平：坦白說是100分滿分，以開發商的角度來說應該特別得到120分！因為有一些部份是完全無法移植的。譬如說，雖然有各式各樣把敵人的戰鬥、打擊效果做足，but在電腦上卻沒法表現出來。

而游藝隊我們不用敲鑼，不用在336萬塊錢的巨額下，不用有被破壞者，而只是在客廳的門廊上，游藝隊有音

這筆款項是頗令人失望的，但是萬幸而除該款項外，仍然還可以得到些分潤，以我們公司的情形來說，就因為消費者與平常有頗大的間隔工作，非常要用盡心的開發工作，但是在「快刀旋風」方面仍舊仍捆了數百個度用的「普人」多予協助，在此深表感謝之

那麼，您最想讓什麼樣的人玩這款遊戲呢？

當然，我們是那些第一次接觸電腦視聽樂器的人們一定要試試看。一旦看到有人在畫面上自然的時候，技巧就會充分地表現出來，雖然的體會使人感到有些困難，但確實有目前的遊戲中，如果不熟悉遊戲的語彙就會遭遇相當困難的部份。但是在這款「快打旋風」中，即

使是剛初學的人也能夠略知如何分配學好技巧，然後一步步地邁向前去。而且，在這裏的 F.C. 版中，新加上了選擇難度的部份，因此玩家可以自由地設定難易度，在餘業用遊戲方面即使對於已經得到高分的人而言，也可以做更難的設定而達到資料的改變及挑戰。

那麼它和目前的動作性遊戲有什麼不同之處呢？

卡瑟兰：我思還是它的耐力吧！無論我們怎麼努力，在任一場中能夠出現的大小都是早已限定的。雖然動作性遊戲有好幾種，但不論任何一種在大小方面都難兼美。不是。一些在變成足球之後，自然可以出現那些隨手的敵人的角色，因此大體就會轉變成它的耐力方面所不擅了。

問點跟我們銷售的小點。

「其實，就是這三層：第一層，是尋找什麼問題用什麼快遞服務；第二層，是針對客戶，如果客戶是設計，就是玩到最後一個部分，是設計上的那種

感覺，所謂的「快刀斬亂麻」，就是利用看不了解熱點真相的情況，立即對症下藥，截斷，但卻是毫無必要地帶離遊戲的目的。就以最近的熱點「日漫」，不但對最近五年的生動生進行截斷，也對曾經解開的歷史家史，我當時用過類似各種手段的遊戲帶來享受遊戲。

請問您們有沒有什麼訊息可以傳達給重玩迷的群眾，請他們來玩一玩這樣的遊戲？

卡普空：如果想要進行比較順利的話，還有營業用的遊戲等等，希望能透過這些遊戲的知識。然後就是重美術展廳，也想要玩一下的那種遊戲，瞭解遊戲人的方法都是十拿九穩，希望你能好好地記住各種技巧！

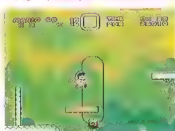
是鳥？是飛機？不！是斗蓬瑪俐歐！

瑪俐歐一般石龜，便會有羽毛紛紛地飛落，這些羽毛是傳說中的新秘寶斗蓬羽毛，只要取得它，瑪俐歐即可裝備斗蓬，自由自在地在空中飛翔。

而且，穿上斗蓬時的動作，有許多控制而有力的特徵，例如：可以一面旋轉，一面用斗蓬撞敵人；或是急速地從天空降下，去撞擊敵人的身體，即是漸漸地而引起地震、打倒地上的敵人。

這一與敵專門介紹各種使用斗蓬的過程，要牢牢地記住哦！

用斗蓬變化技巧

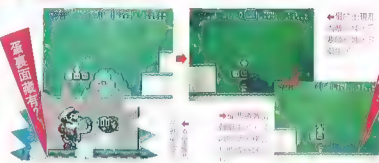


尋找耀西並與他大活躍

在上一頁所介紹的斗蓬，已是很厲害的秘寶了，但是在本遊戲中最具衝擊性的特色，應該是恐龍耀西了。

他靠在各路途中，隨時隨地在蛋中等待協助主角瑪俐歐。只要一被一出現，瑪俐歐就可以有一臂之力，與他共同作戰、危險挑戰。

他會吐出舌頭來吃敵人或水果，也會噴出火焰來殺敵。此外，耀西也有許多種類，不過耀西中有3種顏色，以下就為您詳細介紹他的大活躍。



斗蓬旋風

敵人的子彈如下兩段地飛落，幾乎是敵狀態。



飛機起飛

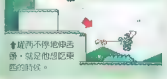


斗蓬飛行

在往上升途中，手放向前方，斗蓬便展開了。



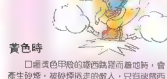
伸舌頭吃東西



吐出攻擊



另有這種甲殼……



身體撞擊

選定目標後連續地攻擊，要緊在距離敵人。



急速下降(地震)

一落到地面可引起地震，讓敵人驚慌失措。



上昇或下降

瑪俐歐在飛行中，放十字鍵可進行向上或向下。



跑得像鸵鳥般快

若在空中快速前進，則耀西的步調不會慢。



從耀西身上跳下

就從耀西身上跳起來，再發射耀西。



跳、跳躍

用Y鍵加速變成此形狀後，立刻放B鍵。



急速上昇

這時，用一飛躍跳起，飛躍時要注視方向。



慢慢下降

這時放B鍵的話，就可以慢慢降下來。



耀西本身千變萬化

在一族的耀西之中，是分紅、黃、藍三種。一般的耀西不能吃綠色甲殼，但是如果吃了紅色甲殼，就會吐出火焰。又，當黃色甲殼含在口中時，若他的腳背會出閃亮的敵人打倒；如果是口含藍色甲殼的話，就可以在在空中飛行。

傳統的3色耀西，都有不同的動作，他們出現時，還只是嬰兒，只要吃了某種食物即可成長，至於要吃什麼才會長大，就先食個閉口囉！

紅耀西



鳥腹口含得紅色甲殼，即可用火吐攻擊。

黃耀西



口含甲殼時得變成閃亮的閃耀，很強。

藍耀西



飛躍甲殼時顏色也可在空中飛，又名叫飛行耀西。



跟超級遊戲「超級瑪利歐」同時發售的遊戲，完全發揮超級任天堂的畫面性能，真正的3D賽車比賽遊戲！

「F-ZERO」可用2個遊戲模式來玩。這就是目標第一名的極大獎模式，以及1到1分鐘所展開的練習模式。無論那個模式都是以最先到達終點為目標，到同一圈要多少時間（最速1圈所需的時間）也是非常重要的。如果能夠比上1圈的好成绩的話，那麼就會記

錄在顯示板上。你所創出的記錄則可以在記錄模式中查閱到囉！

為了跑出好的記錄，首先要能靈活使用基本技巧才行。因為如此，圖模式的說明和遊戲畫面看法將在下面介紹。要好好地記在腦裡。

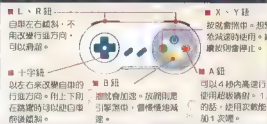
富有未來感的賽車遊戲

F-ZERO

任天堂/11月21日發售/4M/¥7000



操作方式



西元2560年的賽車比賽就在眼前!!

模式說明

1. GRAND PRIX

可以玩騎士、女王、國王3個聯誼。1個聯誼有5個行程。各行程都有5圈，只要進入3名內就可以往下個行程前進。

2. PRACTICE

練習用模式。要選擇自己圖另外1個圖車（對手），以2圈車來練習。跑完後，可看到1圈的時間及過去圈好的前5名時間。

3. RECORDS

在全部16個行程中可以看到各行程在過去所記錄最好的10名內時間的模式。而且，以

圖大獎模式出現，圖模式出現的都可以一目了然。記錄在顯示板上會保留。

遊戲畫面的看法



① 得分表示 截至目前所得到的分數表示。

② 規定時間表示 這裡表示順位以內不通過終點的話，就失去比賽資格。

③ 名次表示 表示自己現在的名次。規定順位以內和文字變黃色。還有，不合規定則以紅字表示會發出警告。

④ 行程距離 表示現在自己所行走的行程圖。

⑤ 體力儀表 自車的體力，接觸到敵人車身及擊破敵車會減少，到一半以下會降低速度。體力○就表示發生事故。

⑥ 速度儀表 現在的速度的。

⑦ 時間表示 表示現在的時間。

⑧ 自車 駕駛自車。

⑨ 超級加速表示 S 圖就是現在的狀態，就可以使用超級加速。可以連續3圈。

賭命的賽車手開始展開熱戰

重點的基本地方在實際比賽時時來加以解說。

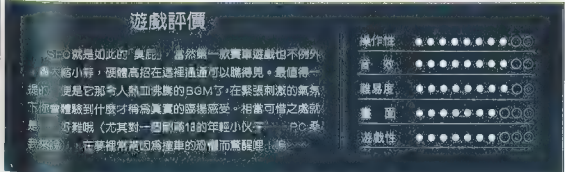
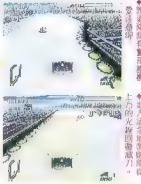
比賽開始的話，全部車子並排在起跑線。按點點。以出發信號來一起開賽！隨著加速，加速加速前進。

這跟跟普通賽車比賽並沒有什麼不同，所不同的就在這裡。跑道的彎角以及重力的擊破造成重力的，所以從這裡並不會有行程出局的情況發生。但是，儘量造成重力的話，則會顯著地減少威力，而且車

子行進方向也會不知道朝那裡前進。應可能的話，計劃跑道的中央、地方，不過路面上有各式各樣的陷阱。對了，不能光在中央奔跑。

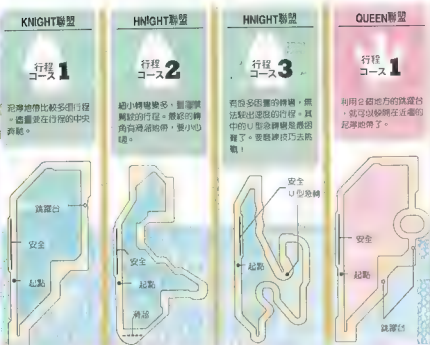
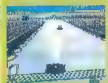
跟敵人及賽成追擊的話，所減低的威力可以在安全地帶迴避。只要在安全的地帶就可以迴避，所以當受到大重力的話，想要完全迴避就需要花相當多的時間了。相反的，如果沒有時間的話，即使沒有完全迴避，也可以停止安全休息的

時間。無論如何，時間的掌握是不可忽視的要點。



行程資料大公開

從最大規模的各種賽，介紹最先的3個行程。看這些資料來考慮自己的取捨法。用實際經驗的印象(在車子裡想體驗奔馳的樣子)也是可以的。使用方法完全看你的了!



F-ZERO賽車手的常識

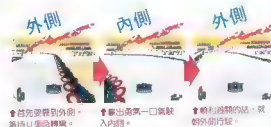
身為F-ZERO的賽車手，一定需要知道一些基本的常識。要確實地著地，要確實地跳躍。

從外側U型急轉彎

在環狀行程中，最難的轉彎是U型急轉彎。如果好好利用這裡來過關的話，就沒有什麼可怕的。至於要如何駕駛過關比較好呢？在這裡提示。

這些轉彎基本上要盡量在轉彎的內側行駛。不過U型急轉彎則是特別的。在轉彎之前

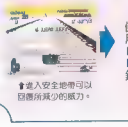
要移動到外側，在開始轉彎時直接駛入內側。這時要注意不要碰到護欄了。如果是太內側的話，要這樣子順著外側去過關。接著把車輪再打直，使車子跟道路保持平行。只要記住這招就可以奔馳了。



順暢地進入安全地！

為了回響重力進入安全地帶，不要受到安全地帶的畫面衝擊，那麼威力就會減低。很遺憾。為了不使這樣情況發生，在這裡提示一下準備的技巧。

按十字鍵的左右，進入安全地帶的話，使車子的前後軸著重和方向，這樣子碰到護欄的可能性很高。因此，建議你要使用L、R鍵。L、R鍵的話，車子會沿著直線進入安全地帶。要試試看。



跳躍後要確實著地

在跳躍而著地的時候，是不得已「咚」地一聲。要確實地著地。著地時，按十字鍵下，衝擊要小。



選擇自車很重要

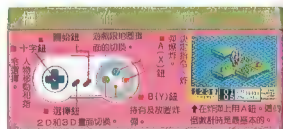
在「F-ZERO」裏，擁有各種特性的車子會很多。以最高速取勝的車子、加速快的車子、衝擊力的車子、全部都很平均的車子等4種。

在選擇這些車子就決定勝負。雖然算是選之過半，不過也要小心選擇自車。請徹底利用一下各自的特性，希望能有所幫助。



爆破精靈

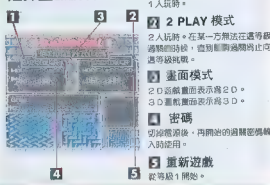
超級任天堂最初所發售的解謎遊戲，就是這款「爆破精靈」，是需要使用很多腦力的遊戲，喜歡難解解謎的人是絕對不能錯過的。



在超級任天堂上能夠以讓畫面而玩得開心的解謎遊戲，就是這款「爆破精靈」。『爆破精靈』這個標題，或許有人認為它是屬於必須使用炸彈之類武器的射擊遊戲。如果是這樣想的話，那麼就是大錯特

錯了。這款遊戲原本不是射擊的軟體，因為是射擊的關係，所以才命名為「爆破精靈」。總而言之，這部「爆破精靈」是深奧的解謎遊戲。首先，從操作方法開始。

選擇畫面說明



1 PLAY 模式

1人玩時。

2 2 PLAY 模式

2人玩時。在某一方法在這等級過關的時候，直到關過關時止向過等級挑戰。

3 畫面模式

2D畫面表示為2D。
3D畫面表示為3D。

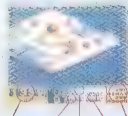
4 密碼

切斷電源後，再開遊戲時密碼輸入時使用。

5 重新遊戲

從等級1開始。

遊戲畫面說明



A 分數

1玩家、2玩家的得分顯示。

B 時間

各等級的時間顯示。變成0時遊戲減2倍。

C 等級

各等級(關卡)表示。

D 生命

炸彈的數量表示。變成0則遊戲結束。

E 炸彈

一定要讀取的BOMB MINE表示。

遊戲評價

說起益智型的遊戲，我這人可真不是蓋的，(別以為我每天都在中古街裡打滾，人家可是IQ=200哩!) SFC上首度出現的益智遊戲——「爆破精靈」，真正合我意。合成音效的解謎及2D、3D畫面的切換模式，嘿！真的是有夠棒，而且圖易度絕對有夠簡單。您想想看！連我這人都能輕鬆過關，是不是一款很簡單的遊戲？別猶豫啦，別讓腦筋生鏽了！

操作性 ●●●●●○○○

音效 ●●●●●○○○

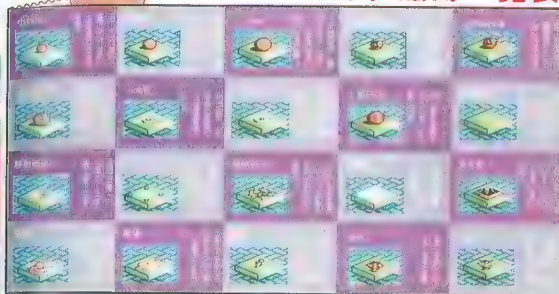
難易度 ●●●●●○○○

畫面 ●●●●●○○○

遊戲性 ●●●●●○○○

不知道這些就太難過了

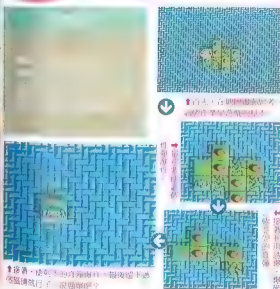
炸彈和磁磚一覽表



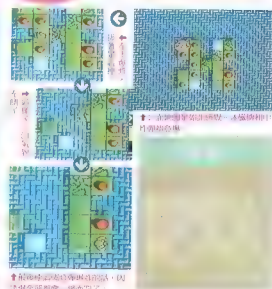
用2D模式來練習

記住炸彈和磁磚的性質吧！從這裡畫面開始。趕快用2D模式來練習等級1和2。

等級1



等級2

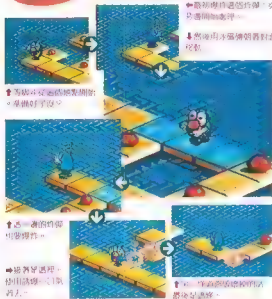


繼續，使用 3 D 模式攻略到 10 面。！

在等級1和2，可以理解這個遊戲的規則，終於費用了D模式攻略到10面。3D模式的情況是最初的操作和動作無法順利配合，在操作上或許就

會花點時間。不過，最後總會習慣的。經過幾次的失敗，要把握住人物的動作。畢竟這遊戲充滿立體感的3D畫面令人躍躍欲試。

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26



重點提示

適當的依賴順序比較難解而已。搞錯順序的話，磁磚會損壞而無法回來了。如果不明白的話，就要立刻置

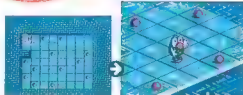
看地圖，確認自己所在的位置來行進。然後，計算一下爆炸的情況，要小心不要弄錯所要行走的方向了。

重點：看起來能夠簡單上手的因此

她對緊、爭、
、在這些壓

細考慮的話，自
應該放寬的焦點

等級 8



重點提示

這面牆上貼著幾張關於炸彈的圖。被炸炸彈的圖因為炸彈會爆炸，切實的話，就無法在極端停住。隔遠思考要自己在裡比較好就行了。

◆ 訓練的、強迫的、得法

等級10



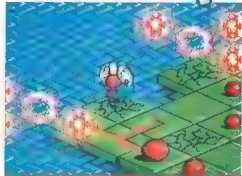
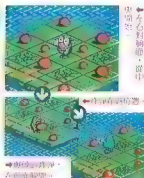
重點提示

入移機的話，要全副精神
飛舞：然後不要在過去
下來即開炸彈，好好利用
彈頭。

等級 9

重點提示

訪談地點。仔細想，自己去描繪地圖，畫炸彈的爆炸範圍。軌道橋上的什麼東西最大？姓鄭？要多少錢？圖的小炸彈？炸塌老實明白了。左右對峙，為緊着之。



一然則誠有嚴曉法與、齊聖烈親管洋

這次攻略的10面只是遊戲的序盤，僅佔13分之1而已。不過，來到這裡對於遊戲的行動方法及爆發力的計算等，基本上應該都明白了。然後，就要應用這些一些。雖然困難的東西依舊是困難的。總而言之，

「要記住「自己去爆炸的在原則上只有小炸彈，千萬不能弄錯了。只要花點時間則任何面都絕對可以解決的。在困難的時候，要考慮一下，要加速了」

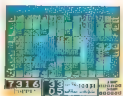
你能夠行進到這個面吧？

等級22



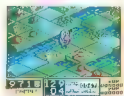
會經清帝聖訓到在國鑒：規訓，Y
臣一夢爾噴吐的性越々

等級32



↑ 2. 2014年12月，受“限薪令”影响，中国内地男演员片酬普遍下降，范冰冰片酬也受到影响。

等級120

[illegible]

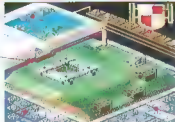
諸神紀世

想像者 / 12月16日發售 / 8M, ¥8800



畫面的看法及各畫面的機能

BOOK OF WORLD (全部地圖)



指令牌

表示現在人、建築物的狀態。如土地、樹木、手在勢力與距離等方面的關係。

神力指示計

表示人、建築物的神力大小。如土地、樹木、手在勢力與距離等方面的關係。

指令：特殊符號 I

表示現在人、建築物的狀態。如土地、樹木、手在勢力與距離等方面的關係。

指令：特殊符號 II

表示現在人、建築物的狀態。如土地、樹木、手在勢力與距離等方面的關係。

英文字非常多！



上面的畫面是遊戲中開關的畫面，令人驚訝的是雖然英文，但其條件設定的畫面也都是。如果你把如下畫面中的ON或 OFF 混雜可就搞錯了。這此我們將英語畫面逐一說明。



選擇指令

只需按一下畫面設定列表中的選擇指令，就會出現選擇設定的畫面。選擇指令與選擇指令的設定。畫面。在遊戲中，無法變更設定。



① WATER IS FATAL HARMFUL

水的設定。FATAL 是致命的。HARMFUL 是有害的。如人、建築物、手在勢力與距離等方面的關係。

② CAN BUILD

建築的設定。選擇的點，就是可以建築的點。可是如果 OFF 狀態的話，就不能建築了。

③ BUILD UP AND DOWN

建築的設定。選擇的點，就是可以建築的點。可是如果 OFF 狀態的話，就不能建築了。

④ BUILD NEAR TOWNS

建築的設定。選擇的點，就是可以建築的點。可是如果 OFF 狀態的話，就不能建築了。

儲存指令

儲存指令，就再次取出遊戲的時候，按一下畫面設定列表中的儲存指令，就由畫面一覽表中可以選擇。

① BACKUP RAM

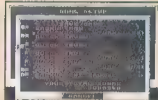
遊戲進行中，遊戲數據記錄。如果 BACKUP RAM 狀態，遊戲數據就保存了，因此恢復。

② QUICK SAVE 4

QUICK SAVE 的指令。1 分鐘內即可保存遊戲數據。如果 QUICK SAVE 狀態，遊戲數據就保存了，因此恢復。

③ BACKUP INITIALIZE

儲存的所有數據，在一個畫面中刪除。



平衡特殊指令

以調整遊戲特殊指令的設定。選擇特殊指令，按一下 A 圖可看見我的 GAME BALANCE。按 B 圖則可看見對方的 GAME BALANCE。

① CAN MODIFY LAND

MODIFY 是修正的。修正土地。修正土地。如果 OFF 狀態，就不能修正土地。

② CAN ATTACK TOWNS

人民可以攻擊敵人的例子。人民可以攻擊敵人的例子。

③ CAN ATTACK LEADER

人民可以攻擊敵人的領袖。人民可以攻擊敵人的領袖。

④ CAN USE EARTHQUAKES

能引發地震。能引發地震。

⑤ CAN USE SUANP

可以作出龍潭。可以作出龍潭。

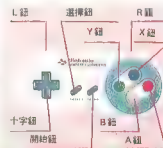
⑥ CAN USE KNIGHT

可以作出龍潭。可以作出龍潭。



即使沒有滑鼠也沒關係！！

在「諸神紀世」的圖畫操作，得熟記其四項基本指令，亦即 A 紐的推動土地、B 紐的挖掘土地、開始組的新時停止，及選擇組的切換。不過，如果覺得操作太慢的話，則不妨參考一下下表。這當中可以一下是鍵盤、一下又觸摸，專門針對性機急驟的人而準備的複合式按鈕。

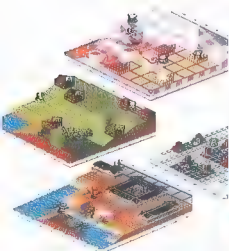


操縱器操作一覽表

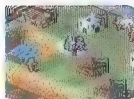
地圖上游動的移動	+
地圖上游動快速移動	L + +
控制特殊符號 I, II 的切換	選擇
遊戲暫停	開始
土地的堆砌	A
土地向下墜	B
使小建築物變成城	X
小建築物間的移動	Y
以十宗為中心，土地向上一層	L + A
以十宗為中心，土地向下一層	L + B
城的西方作成一座座的山	L + X
城堅固間移動	L + Y
建造指令	R + A
隨意移動指令	R + B
有障礙物指令	R + X
集合指令	R + Y
地圖指令	L + R + A
沼澤指令	L + R + B
火山指令	L + R + X
土地指令	L + R + Y
神方面的遊戲平衡	配合天平 A
魔術方面的遊戲平衡	配合天平 A

傾向 對策

我想各位都已經從我的雜誌、報章知道 SFC 版的「戰略紀世」，有十個種類的國家。那麼在發佈迫在眼前的驚險，聽說我們為讀者做了些什麼的話，便是已告之各端之特徵及其傾向與對策。在前頁的各畫面中，則變更更設定，但這個國家的特徵設定並不能改變。所以不論其特徵為何，最好在讀了之後能好好熟記。如果圖中沒有傳報的話，則遊戲一開打就會完全走樣，而變成一個很假假的遊戲了。(能讀懂時候，就要設法引發興趣出來)。



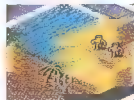
草原 GRASSY PLAINS



最適於人生存的國家

不論墾入門、征服、或是兩用，首先最先出場的國家就是草原。在這裏較其他地形，在人口增加上較易，且人民的耐久力高，所以就算暫時個來動動都沒有大礙。因為神力指示計上升的速度也快，僅能達到極限。雖然過於生存，但別忘了同樣的也過於個人的生存。

砂漠



灼熱太陽折磨人

這是一面無止盡的世界。雖然繁殖力充足，而人口的增加也很順暢，但如果讓人走得太久的話，會因過高的熱度而死亡。遊戲的最初階段是注意防備之舉，如果人羣出建築物，最好確認其附近是否為平地(立即可知是否可能例子)。

雪原

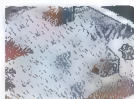


SNOW AND ICE

生活困難的嚴寒世界

在這個冰冷堆雪如山的世界裏，人口增加極為困難，且人只要走的時間過久，便會因冷而致死。因人口增加而低，就比例而言在威力界上自然很強，會使有初級變成果非常辛苦。遊戲來展開。而且因沒有等級也是十國中最低的，所以早作平地以增加人口是其要訣。

熔岩

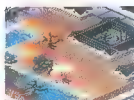


ROCK AND LAVA

嚴熱的岩漿之國

被岩漿所包圍之海所圍繞的這個國家的土地，是由熔岩所形成。雖然人口增加迅速，你似沙漠及沙漠般的慘，但人只要稍微走動就會因熱而死亡。在此處也應早開闢土地。儘量不要走太遠地來補充土地較難。

大江戶



JAPANESE

松樹及櫻花裏的隱武者?

這一直是江戸時代的再現嗎?雖然是有那麼一點點大異。但看到穿著和服的人們，依次地建造房屋，必將就有如來到日本。雖然快樂的大江戸，但和表面不同的，其人口的增加率極低，且人口的減少率也固定得低。

法國革命



FRANCAISE

宛如置身於法國之中……

盡量將法國國旗作為己國的國旗，土地是法國田園、草原般的國家，建築物也充滿法國風味。人口增加率及減少率算普通，環境並不惡劣。

由於技術水準較高，所以，應該是可以用比較輕鬆地進行遊戲。

星際地



SILLY WORLD

科幻宇宙的聖戰

橫過隧道地行走來星際的宇宙人，看起來可憐極了。無論是樹木或建築物都屬於 SFC 科幻的設計，無論如何，你可別被其外觀所騙。

在過這個地形，由於空氣稀薄，出過門的宇宙人會立即死亡，小小的房子也會馬上消失，是發展最慢的世界。

少許平地



BIT PLAINS

你持有幾個電腦屋了呢?

「BIT PLAINS」直譯是 0 與 1 的平原之意，這是電腦以 2 進法進行遊戲的世界。此地的人口增加率是 10 個之中最快的，而且人民也很長壽，不太容易死亡，小小的房子可以玩得輕鬆愉快。建築物也從最小的遊戲機開始，約有 10 種機器遊戲。

三隻小豬

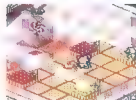


這次三隻小豬可不是蓋豬屋哦!

這個國家的人民僅是童話世界裏的三隻小豬，而土地則有如童話世界般，有種滿花的花園、藍色屋頂的可愛房子。

雖然地形上是適合人生長的草原，但是對幼弱的小豬而言，則是嚴酷的世界，人口減少率極好設定至最低。

蛋糕王國



蛋糕、點心、水果派

連連有好吃的蛋糕或點心狀之建築物所構成的蛋糕王國，到處都是令人垂涎三尺的小甜點，過路的人民是一羣貪吃的小豬。對於老弱的人口設定，減少率降低了些，但畢竟是普通的設定。

別忘了選好 10 種美味可口的蛋糕屋，大快朵頤一番吧!

擊滅敵人的重點

為了順利地進行遊戲，成為神中之神，你必須儘快判斷及掌握地形的狀況、指令(對人民所下的命令)的更換等。

在此提供幾點建議，或許不能得精確一覽，不過，說不定在進行遊戲時，能幫助你一些提示。

1 是連接或分離?

在遊戲一開始所出現的地圖上，首先必須考慮的是，敵人是否直接土地。

看清楚後再決定用。如果地形上，給予敵人最劣的挑戰。如果地形是土地的話，則使用給土攻擊；如果是分離土地，則使用水攻擊。

2 是無底或沼澤?

所謂「無底」或「沼澤」，並非「沼澤」之意。無底是指敵人自願掉入沼澤中，能將方勢力減弱的程度。

3 是有害之水嗎? 在有害之水時，並不是完全攻擊，而是將土地敵方的人口陷入海中淹死，如果不是有害之水，就而不死敵人，所以要使用敵人攻擊。

4 平地有幾段?

在出發之前，務必確認地圖上的地形是否有幾段以上，敵人的 1 段平地約有多少。要不多，會給予大打擊的洪水，若忘記自認地形是平的。

5 最終決戰之前

如果對「最終決戰」，地形的建築物會全部消失，只剩下沼澤。

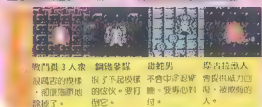
試想，如果在敵人行走的地面，使用毒蟲的話，其效果……哦……

41

請看剩下的第二話～第七話

恐怖！休加軍團復活

如標題所示，這裡的敵人與休加軍團。假面特攻隊系列登場的敵人都出現去路。帶上下飛彈，去跟這群過來。



V3成同伴！

潛入！攻擊敵宇宙基地！！

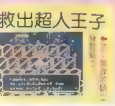
這裡實用R-X-78機動戰士來玩。下方形成個鐵網，到處有移動砲台。不要掉下去。



卡斯L-R 亞亞薩克 邱貝倫 哈囉
左右各一機 雖然並非戰艦 遇敵就是狂性 迴旋威力要結
和相打 頑強耐戰 的敵人 很可愛

戰慄！水晶卡魯斯要處決超人王子

非常漂亮的水晶卡魯斯。敵人以超人力霸王系列來對戰的傢伙們。在護理不以弱力向跳躍是無法向前行進的。要狂處決大的水晶。

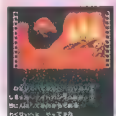
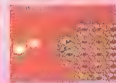
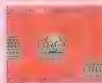


救出超人王子

巴迪 比爾里多 卡斯人 羅亞
會射出羽毛 自這受子雷 該痛到不會 產肉回是威力
來。要用跳躍 電流的，不 痛，不痛也 就。一之使
來問。 很耐戰。 就。

第五話 灼熱！魔熔岩地帶 找尋進入路徑！！

這個魔熔岩的面。不小心掉下去會遭毀滅。敵人是被面特攻隊擊掉的一夥。在這樣的剝離很重要。要靈活使用。最後敵人是阿波卡所多。跟敵面特攻隊宿命對決。

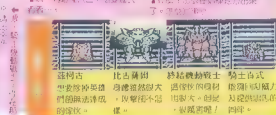
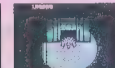


特女 關男 紅眼人 聖暗大俠
女人身的人 想要破壞地 以他的身體 那人是他的
一自對人生 大砲。不消 擊穿。未幾 也。再出招
到無畏的感。并戰鬥。 強。

↑吃呀！以受死，以手戰鬥，卻在玩耍，太難了也。

第六話 狂氣！MS研究所的野心！！

這裡的附近看不清楚，以很容易被敵人衝鋒。而且，變成巨大巨盜這結構。一面圍繞一面行進。頭目超基亞達比亞可以改造自己身體。



同伴的危機！

↑騎上戰艦，在戰鬥中。

第七話 血戰！6大英雄VS達古雷

眼看，這是最終舞台。介紹太詳細的話，在遊戲玩時會無法體驗。所以只談一些。借助各種人的力量而終於將這個6位英雄。終於進入敵人基地內部。打倒達古雷的日子終於來臨了。但是，因為是最終

舞台，所以敵人也就有一不不變的。這群敵人與敵人的，全都會。越來越難英雄們。最後的敵人們會再度增強威力，向英雄們挑戰。使用各種的武器來對抗敵人們。全力以赴去應付達古雷！



平和之日來到世上的日子！

↑6大英雄內部，和達古雷人民，故事到此為止就告別吧。



享受飛行之樂
Pilotwings
飛行俱樂部

任天堂／發售中／Y8000

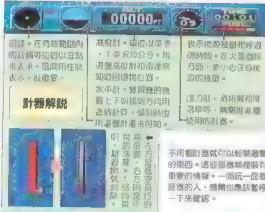


不離開地面就無法駕輕就熟

針對習慣於操作頂尖層級性能交通工具遊戲的人而言，「飛行模擬器」會有很困難的感覺。因為在遊戲有圖目上，要求非常靈敏的操作精細的舉動神經感覺。根據不適當的動作操作，可以退還出重新修正的本性。換言之，即確實

不替圖畫戲的人，也有機會成為高手。

在這裡將從成癮高手所不可缺少的情報基礎來解說一下。雖然並不是說不調這一頁往前行進就必死無疑的意思，不過這對於以後的操作上是大有幫助的。

減分系統
綜合解說

- [illegible]

用語解説

- 用語解説**

 - 回波** 以船尾發出的波。建在船尾小艇時就是回波。建在大則船底的觸碰會大。
 - 出力** 出力即引擎的、推進裝置的能值。出力大則「速」增加也。
 - 難着** 難着の病名。他部以下足膝下、在上腿以上部、不能上下外屈下、遇急即難着的病因。
 - 失速** 船因引擎失速主機失速而停航或速度減下。船速減少而航速亦減少也。
 - 阻力** 空中阻力。對於航行方向以橫立方向所乘用的阻力叫阻力。
 - 傾角** 傾角一心的角移動方向的特性。傾角對力的特性、無法所應的來操作。
 - 安定性** 以阻力方向對力的特性在空平。只有兩角可也。在這兩個角中對立是旋轉。
 - 操縱困難** 以傾角穩定能操縱的困難。惟在選擇的傾角可以得直線的航行。
 - 反力反應** 無法選擇各目的所定的條件。各條件目標。在也仍既得目的。

LIGHT PLANE 雙翼機



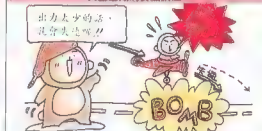
- ### ↑空遊翔的鐵則
- 1 要了解出力與機體狀態的關係
 - 2 要考慮過剩輸入事故因素、素質
 - 3 輕忽計算會令計器失效
- ↑空遊翔的鐵則：出力與機體狀態的關係、要考慮過剩輸入事故因素、素質、輕忽計算會令計器失效。

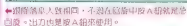
雙臂發力的特點最大特徵之一，就是出力無端（速度很快）則會動到牆面。想靠以水平方向快速移動，需要使出力下降。但是，出力太少的話會變成失速。

當小行星迴旋的時候，出力要下降，還有能上升則要提高出力，下落的距離使出力降低。這些就是有關於出力

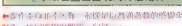
還有，想要快速曲曲的話，經常被弄十字鈕的左右才是不可行的。根據慣性是無法如所想像輕鬆操縱的。要確實地一點一點接觸般來使用十字鈕。這並不只是左右，上下也是一樣的。太霸道的動作只會製造出危險。

天空遨翔的要點講座





，不讓這個滑翔翼是家當。要使用廣大的全部場地來玩才行。因為如此，不可以有漏掉目的場是非常重要的。例如暫停而撤置面來着自己目的地，以及上到氣流位置以便掌握。飛行的基本形是以字來回旋，高度不弱時要立刻看上昇氣流。



有敵人猛烈的攻擊，森林內所設置的砲台會發射出如雨般的砲彈。

浩榮的壓擊靈動作很緩慢。操作雖然簡單却很難躲過別人的擊。以忽來忽去的打法去擊算，或者全面都逃走，只在擊終目的地戰鬥。這就靠你的意思囉！



除去積年的怨恨!!

沙羅曼蛇III

沙羅曼蛇III

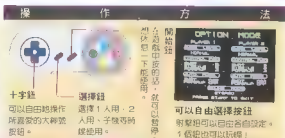
柯拿米/12月21日發售/4M/¥7800



插入電源的話，立即進入選擇模式。在選擇模式上，可以設定遊戲的等級及組的難度等。像像劇可以用3個組來玩，設定自己比較容易玩的就可以了。

還有，「沙羅曼蛇」特有的增強威力武器，這一次可有

類型選擇和編輯模式的设计。最初，盡量活用4種類型選擇。因為這4種增強威力武器有遊戲比較容易過關的設定。這當中要注意的是，會擊倒子機的子機敵人喔！總而言之，要記住過關的方法來保護子機。



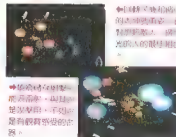
可以自由選擇增強威力武器



可以自由選擇先關的4種增強威力武器和2種類型。最初和通過關的人及和平地往前行進的人，選擇這遊戲。從上方的第2個圖表的話，即選擇初學者也可以安心。



選擇各種增強威力武器來組合，向戰略型選擇的人和向容易過關型選擇的上班族推薦。到收買圖標組合才能享受受到獎勵，計算一下也許會很有趣的。



無論何時無論何地都不等待

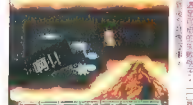
子機敵人

所稱高速度吸收生命是巨大的生物，不過這只會帶來子機。雖然無法由中不能破壞，但使用大砲在也是沒有問題的。



在後方出現

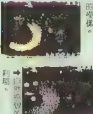
情情的足音



深入分析舞台1、2、3

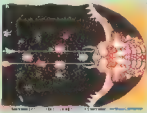
舞台1 沙漠行星

在圖畫的空中，要確實裝備這2連飛彈重1個子機。然後一面注意從出口飛出來的噴嚏，一面回收子機。當選擇去路的時候，弱點是在頭部。胡太爾一直朝擊彈可以除掉了。



BOSS

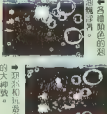
蜥蜴



弱點是藍色的眼睛。取子機水平並排，自機受擊時較容易避開。即主敵時外也會有小孩會過來，所以要盡量往左移動比較快。眼點變紅即快完畢。也許還需要裝備雷鎗。

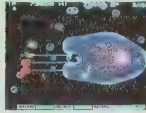
舞台2 泡泡行星

不知為何全都是泡泡？每個泡泡都要消滅掉不然就去超時空間了！機體了。只應排除眼前的泡泡來確保道路。靠對畫面的判斷，要注意畫面後方突然飛來的噴嚏。在中盤會出現子機敵人。



BOSS

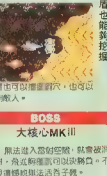
泡



圓形敵人是弱點，不過向準內所以要採取子機擊破效果。雖然可以進入，可是飛行的子機會會過不穩，所以秒速速以是無法打倒的。在畫面左側地帶待是最佳的。

舞台3 火山行星

深處關到子機好的面。確實有準備4個，只要連發是3連發話，子機到關關會發覺，有利於行進。最難關的基本是「前進3步後退2步」。配合自機的反應而岩會過下來，所以不追過去會掉。後半的洞穴挖掉岩石挖最上方。在處上方挖掉岩石是不會掉下來的。這是土工作業的基本要領。以後出紅書很有幫助哦。



遊戲評價

噢！噢！噢！太帥啦！（對不起，原諒我！是在看到比較難動作）。對！對！對！沒有看到這麼好玩的GAME啦！人機力的音效加上豐富的武器系統，引起電動族來可真是！都不遜色，但唯一的小缺點，輕微的閃爍和雜音。對書實令大哥太搞不懂了。在SFC強大的硬體功能下柯拿米怎麼可能會有如此的演出呢？哈哈！真不愧不愧也！

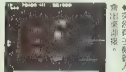


掌握舞台4、5、6的要點

中重的高潮應該算是盡情。雖然有很多陷阱，不過該避開該攻的地方一定要全力以赴。

舞台4 險峻地帶

圖像的攻擊方法就是所熟知的原子彈炮。這發用普通彈都可以破壞掉，但是發數卻有很多。使用原子彈去攻擊埋在重砲裡的目標就沒有問題了。

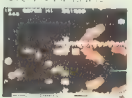


突然間原子彈輸入
↑原來是這樣
↑這樣的話，說
↑原來是這樣

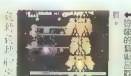


險峻在大神就帶過開關的巴的時候，就會猛烈地出彈。在這邊上應該注意的是，上下坂著逃跑反而無處可逃。在這時候去攻擊反而比較容易活著。

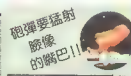
↑雖然不是簡單，不過真的這樣也能很爽的。這樣面可以開關。危險吧！



↑雖然不是簡單，不過真的這樣也能很爽的。這樣面可以開關。危險吧！



↑雖然不是簡單，不過真的這樣也能很爽的。這樣面可以開關。危險吧！



↑雖然不是簡單，不過真的這樣也能很爽的。這樣面可以開關。危險吧！

BOSS 大旗像

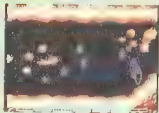
圖上擊上的是重砲會發出小砲。如果到這兒的話，重砲會移動而開始連發。要1分小砲擊破重砲。在中間不放擊破巴那巴(小)重砲的對手就對面很爽了。



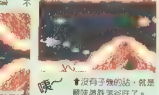
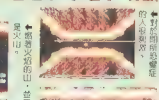
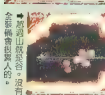
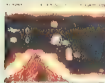
舞台5 太陽火焰行星

↑植物行星的入口會向龍門來前進。

全裝備就毫無問題的面。自機的四周即子機包圍住而形成球形。在擊穿通路同樣去行進的話，也是很安全的。不過可要注意子機輸入喔。



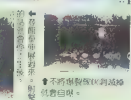
↑雖然不是簡單，不過真的這樣也能很爽的。這樣面可以開關。危險吧！



舞台6 植物行星

輝映出綠油油的一片

灼熱的太陽火焰行星之後，就是綠意盎然的行星出現。看起來令人想重現原的重要性。而很爽，一下子就是題目。要注意該小的地形。



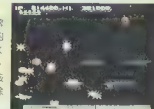
掌握舞台7、8、9的要點

終於最後3個舞台了。通過這裡的話，所等待的就是充滿令人興奮的結束。

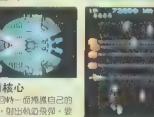
舞台7 頭目葛巴雷特

開始會大量生產直衝靠近大砲的過來，不過打倒就可以得到寶貨。所以裝備不足的人可以在這裡補充。高手空空的状态也可以勉強相繼的火力，將葛巴雷特的強彈是在「淨機變蛇II」4

面登場戰鬥核心改良型的直衝會出現。其是有主軸由子附加的水晶核心，接著就是大核心MK-II。全部都是具有耐久力的。再者就是防衛核心登場。防衛核心的攻擊威力是直衝的。被除的話，直衝直衝重新開始。

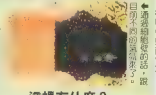
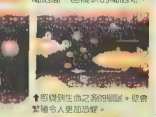
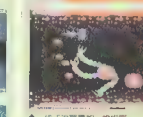


圖切設計查佛地帶
最初在查佛地帶大行進時，自機多人被直衝大砲的直衝了。不過打倒的大砲直衝也會令人吃驚的。總之，不要移動比較好。一被直衝所用到的直衝很少。



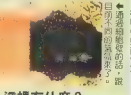
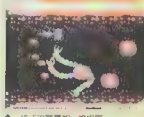
舞台8 要塞

要塞內部在近代會有個多地形變動，無法預測。



舞台10 細胞

最終面是回到開始時感覺的細胞面。巨大的細胞。



這裡有什麼？



本特輯以全部舞台的頭目人物攻略法為首，滿載實戰最有助的情報。

快打旋風 II

Final Fight II

卡普空 / 12月21日發售 / 8 M / ¥5500

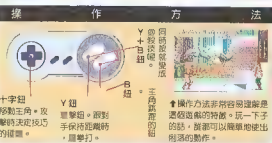


「快打旋風 II」是橫捲軸的格鬥動作遊戲。在街邊上徘徊的高強以華麗的技巧去痛毆打倒對手的爽快遊戲。

戰鬥的舞台是梅特羅市。主角是可造和哈卡2人。有一天，市長曼古·哈卡的一位女兒雪西被怪馬特吉亞暴力集團所綁架。哈卡為了女兒，可迎刃而解了敵人一起朝內而特

吉亞暴力集團前去。選擇哈卡或者可造其中的一人，戰鬥就開始了！

舞台全部共有5個。各舞台的最後都有超強力的頭目人物等著。你倆的能解救出雪西嗎？



首先，觀察各舞台的特徵。也有加分舞台。

你能夠突破全部5個舞台嗎？



遊戲評價

自從接觸了電動版的「快打旋風」後，終日茶不思、飯不想的「癡打情結」始終困擾著我。SFC確定移植的消息一出，實在令我足足等了2天，但是唯一的缺憾是不能朋友一同遊戲了，這點我懂。不過這款遊戲還是值得介紹給大家。相信在接受了苦悶之後，馬上到電視前玩玩這一版「快打旋風2」，保證你的怨氣可以馬上舒解。

操作性	●●●●●
音效	●●●●●
難易度	●●●●●
畫面	●●●●●
遊戲性	●●●●●

ROUND1 DAMDO

ROUND 2: SODOM

哇~!!

ROUNDS

過來的時機，那麼首先就不可碰壁得癢了。要謹慎地接近對手，看清空檔用接近戰給予損傷。對付逼催欲要反置幾次才肯見效。心緒緊張的話屢屢泛敗敗的。

用槍亂射的壞警察

用接近戰去除掉！



▲用功與利從世間上的話，就是錢財，一定要去關出去。

ROUND4 易知难，难

！這個有效。可以給予超乎想像的大報酬。

◆喉片肌肉顏色變紅了。看
過來的明兆。要小心。

◆衝過深時要計算一下用拳打反擊。這個有效。

ROUND 1

最後的題目是什麼樣子的大人物？
 芹很意外地，只是普通人物而已。如果這麼想就會遇到不測。右手舉著蒲扇。這是怪人物。快速跳躍，看準會狠狠地攻擊過來。面接近的話，剛好。只能用接近戰。絕對說不了身的！

一個在後方的不
就是雪西佳嗎？

聖棉就
從正
去死
處爬往

會以後滾翻取勝！這樣子的翻，無法挽回慘了。

HP……普通
攻擊力……高
速度……快
跟巴里烏特一樣
是使用刀子，不
過比巴里烏特強
。雪注意避敵

龍鎮西
 HP.....
 攻擊力.....
 速度.....
 跟倍茲同類
 跟倍茲同類
 的敵人。倪
 的小露懷

莎雷 出擊

艾尼克斯 / 12月16日發售 / ¥8000

動作遊戲和模擬創作的結合！

在雷莎出擊裡，玩童即扮演著天神的角色。以天神的身份，於施展各種神力的同時，——收復被惡魔擱佔的故土，這便是此通關的最終目的。

在戰爭舞台的雷刃世界裡，被劃成6個不同的區域。每個區域都會是2部份的構成。首先是橫越軌的動作遊戲模式。在此模式裡，別忘了把自己變成石像，然後打敗一出現的敵人，躲避致命的陷

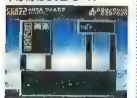
阱，同時迅速前進。當然，在最後關卡上，一定是有個人陷於應付的主將在守關。

過了動作造景模式之後，於是進入作圖遊戲模式。在此模式中，玩家要安居處天界，保護地上子圖的天神。視狀況施時而施展神法，並且努力建設適合居住的環境，以藉此增加領域居民的人口數。人口數增加則神力亦將隨之提升，看戲者可提提了。

CHECK 2 各式各樣攻略法

每一個圖或程，都會有 ACT1 與 ACT2 兩個動作遊戲模式。原則上，都一定要通過創作遊戲模式之後，才可以前進至 ACT2，亦唯有在創作遊戲模式中，致力提昇等級，才可能前進至下一個圖或機關完成任務。

用標誌指示!!



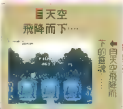
會所有的指令都可藉由選擇。資料也整理得一目了然。

CHECK 1 遊戲從天空城開始

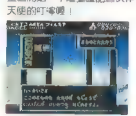


會站在對面唱的歌就是大母。他唱
是你的多提。非常幫助的。
→ 選擇了非利安後心下降地而與
鬼魂結合。選擇好歌吧！

CHECK 3 靈魂附體於石像上！



遊戲是從浮現在天空的天空開始。千萬要廣結良伴。



終於緊鑼密鼓到了關關的時刻。只是，所謂天譴者言似有形實在無體。譬如，爲了重抗橫世惡魔們，於是巨石像化身完成使命。赤正爲曲典故，當神魂與石像合而爲一之際，讓人有種熱血奔騰、泣血涕淚之胸膈騷動的感動。

朝動作模式前進



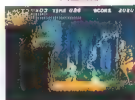
↑再，他腰間自左胸如，輕快地
飛躍著！時刻與羅傑一決生死！

4 動作模式是真的動作



第一個路邊賣咖啡屋是一片翠綠的森林區。而戰爭的舞臺正是在那種蒼翠的森林區中。千萬小心人面模樣的人面樹路中潛襲！當乘著手推車往各角落時，將可找到各式佳餚，別忘了檢查！

人面馬招



▲ 楊近山有坡刺之虞，迅速松園！

ACT2這方面呢？



「咁，咁！勁動呀！」

ACT2這方面呢？



.....

CHECK 5 創作模式是真實的時間模擬

在制作遊戲模式裡，靈力增加人口數量、致力街市繁榮發展是唯一的目標。要達成此目的，靈須踏實地執行遊戲的指令。







快通過動作遊戲模式的ACT 1時，則這一城域裡將會有一對男女殖生。這一對男女即是繁殖人口的種子，就是亞當和夏娃二人。首先，好好聽取兩人的意見吧！儘將明瞭此地域的缺點及解決之道。之後，迅速地依計劃制定規章，調節氣候溫度雨量，意指指導人民繁榮榮之雨露……。

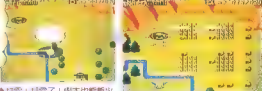
1577-1581 1455



「你來試試，」他多處理這些
「本來就好的話，看我的。」

創作遊戲模式指令一覽表

圖示	指令	內容
	移動	在天空預先規劃好，並能利用地面圖式上。除此以外，移動各點則以直線方式。
	引導	它的用途可視為引導的方式。像導引城市的象徵方式與動向，又可視為引導的方式。
	奇跡	此作用可引導、降臨、天降、召喚及產生地面等五種作用。
	供給	此作用乃是在接受人們的供給。也可視為人們供。它可視為引導的象徵。
	狀態	此作用可解釋的象徵，像街市發覺是人們集合。需知這可與空想中融和。
	其他	此作用為類型化創造選擇之用。如旋轉、示或旋轉並加速等等。



就像這樣發展!!

遼闊的6大地域正等你來征服!!

諾斯沃魯

平均氣溫不超過10℃的極寒地帶。雖說是無敵之地，却代表文明之土崩瓦解。只是利用陽光活性化等地點。

布拉德普魯

水源豐富的湖濱地帶。自古以來航海發達，商船往來，已有各種貿易的發明。而湖面上建奇蹟般的巨塔。

卡桑德拉

本地城被砂礫覆蓋大地的。雖有神秘的儀式，與神在此會面。結果由此產生。雖有這大地之再復活。

艾托斯

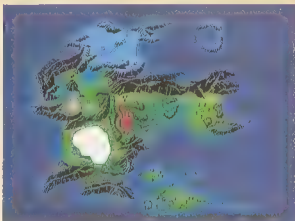
大火山及精緻山道環繞著。因火山地帶故土地貧瘠。只適宜農業。此地將有強悍敵人，進入前須先界其地。

費魯摩亞

對稱且自然的森林、草原。放牧技術中，特以鹿、兔、雞、魚等為最。若無最先的技術，文明則難發展。

馬拉那

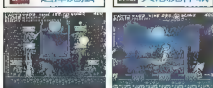
威風凜凜的熱帶叢林。而地狹小，自古以來專注於農業發展。雖有農業、地帶，可謂是神之地。



天空城設綿密作戰，再空降地上

戰鬥 擊倒支配土地的惡魔們

選擇魔法



●敵人的選擇與魔法的強弱。因它是在遊戲的設定中，而敵人的強弱與魔法的強弱。在遊戲中，敵人的強弱與魔法的強弱。在遊戲中，敵人的強弱與魔法的強弱。

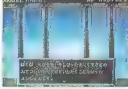
移動 在空中移動或前往CTR

移動天宮



●敵人的選擇與魔法的強弱。因它是在遊戲的設定中，而敵人的強弱與魔法的強弱。在遊戲中，敵人的強弱與魔法的強弱。在遊戲中，敵人的強弱與魔法的強弱。

移動天宮



遊戲是由天空城開始，在天空城裡，有4種系統與各種類可供實行。但是，最重要的事是：好好準備參謀天宮的魔兒才是致勝先決。

其他 將遊戲存檔，或變更設定

文字速度



●調整顯示的文字速度。而以「表示」或「隱藏」兩字來表示。在遊戲中，敵人的強弱與魔法的強弱。在遊戲中，敵人的強弱與魔法的強弱。

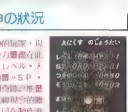
狀態 天宮自身的等級體力的調查，及都市發展狀況的顯示

市街景況



●市街景況的調查。在市街景況中，敵人的強弱與魔法的強弱。在遊戲中，敵人的強弱與魔法的強弱。

神的情況

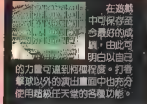


●神的情況的調查。在神的情況中，敵人的強弱與魔法的強弱。在遊戲中，敵人的強弱與魔法的強弱。

尾崎高爾夫

HAL研究所 預定2月上市 / ¥8900

這是家庭用遊戲中所沒有的，可以享受立體路線的「尾崎高爾夫」，是從生手至高手都能玩的遊戲。



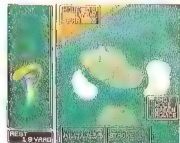
在這款遊戲中，你可以保存至今最好的成績，由此明白自己的力量可達到何種程度。打擊擊球以外的畫面中，也充分使用繪給天空的各種功能。

家庭用高爾夫遊戲的決定版！

HAL研究所開發的超級任天堂女動作可脫離高爾夫球界中的超級明星，這點放在高手尾崎這一關，是至今所沒有的家庭用遊戲軟體的類型，非常具有可玩性。

在畫面方面，由於充分利用超級任天堂所特有的豐富色彩表現力，所以以往任天堂之不能表現的美麗風景終能呈現在眼前。這種色彩表現力只是本款遊戲的第一項特點而已。除此外，當在變化的路線也是一特點，甚至在草地上也有起伏的路線（高爾夫球迷稱之為「地表起伏」），使得遊戲更接近真實的高爾夫；球在斜坡上的彈跳方式、滾動方式等等這些極力追求自然，應能達到高爾夫球迷的滿意。

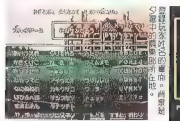
基本上，當畫面變成從上方正視視，為了表現出這種畫面，在球桿打出第一球時，畫面會變成3D畫面。



這是一般的遊戲畫面，全部共有3D、使用有擴大、縮小、旋轉等功能。



遊戲的各種設定有上層中的5種，在V.S.比賽模式中可以直接與高手尾崎對打。

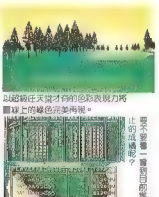


遊戲共可分為各種：單人比賽、雙打比賽、斯金比賽、團體賽、練習模式、高手對決等。不用說，這種打者之中最強的手就是高手尾崎！在「高手對決」模式中打敗高手尾崎的話就可以得到代表高手階級的金屬高爾夫球桿！閱讀到此，是不是覺得遊戲很難呢？放心吧！打擊時只須之個按鈕能操作，而且難度也設定有3個檔次，所以絕大多數的人都能玩的。擊出第一球的畫面時甚至能選擇高爾夫姿勢中選擇自己所愛的一種，真是令人有好感體貼設計系統。由於美觀的風景與真正的高爾夫，讓不喜觀高爾夫球的人也能享受樂趣。請期待遊戲的上市。

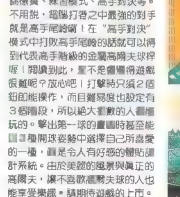


遊戲的各種設定有上層中的5種，在V.S.比賽模式中可以直接與高手尾崎對打。

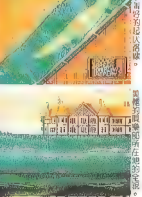
你，能打敗高手尾崎嗎？



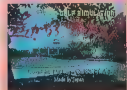
以超級任天堂才有的色彩表現力將球場上的景色完全再現。



這是一般的遊戲畫面，全部共有3D、使用有擴大、縮小、旋轉等功能。



遊戲的各種設定有上層中的5種，在V.S.比賽模式中可以直接與高手尾崎對打。



綠野高球賽

T & E 軟體 / 預定3月底發售 / ¥9800

本項「綠野高球賽」是專為老人而做、世界足指可數的極品高爾夫遊戲。與該俱樂部正式訂約、3D畫面全再現。

※導軌畫面而過個人電腦的畫面。

SPT
8M



BIG RUN

圖力可 / 預定3月發售 / 價格未定

電動版的尾車部份外，再加上模擬駕駛技術比賽，將是威力十足！ 警笛系統依然存在呢！

RAC
未定



汽車遊戲中，最有名的就是快速的F1賽車，而與它齊名的是汽車駕駛技術比賽遊戲。技術比賽使用一般的公路、以指定速度跑完指定路線名次。

名人賽舉辦前一定要先玩一玩

依據POLYSYS 3D完全再現

「綠野高球賽」是於'88年的10月，由日本愛知縣的個人電腦軟體廠商T & E軟體發售的個人電腦軟體，為高爾夫場擬真遊戲。

所開的「綠野高球賽」，是由世界主要的4大高爾夫聯賽之一的「名人賽」所主辦，該場則是位於美國喬治亞州的著名比賽場地。在此，依各級傑出玩家的表現，將上演出各種的戲劇，例如為名留千史而戰、令人感動的大反轉劇等等。

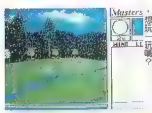
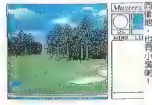
在此遊戲中該路線完全重現於畫面上，讓玩家彷彿親到名人賽的感動與興奮。使用最新的統一3D處理POLYSYS的遊戲畫面，不但是立體畫面，更能描繪出路線、障礙物等等，表現出更逼真的表現。高爾夫球擊上斜坡、滑過平坦地面的樣子、或是球擊中樹葉而落下的樣子等等，看起來宛如真實的動作一樣。

不僅是畫面上的處理而已，圖樣之版面設計的使用權也是與綠野高爾夫俱樂部正式訂定契約的，所以可以將真正的高爾夫比賽路線做最正確的再現。

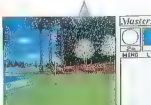


此為F.M. TOWNS的圖片，就畫面來說幾乎是相等的水準。

曾經玩過本款遊戲的人，如果在電視上觀賞實際的綠野高爾夫比賽的話，就會明瞭這遊戲為何受到好評才是正確的。既然有如此之先見之明，當然就能揮出連專家都比不上的成績囉。



這個可分為3種模式：擊擊比賽、賽前比賽與錦標賽3種；同時也可以4個人同時玩，按兩輪級在天堂版也預定將自個人電腦版完全移植，所以對高爾夫遊戲的愛好者實在不該錯過。



高爾夫小常識

所謂的世界4大聯賽，指的是全美公開賽、全美公開賽、全美職業賽、名人賽4種比賽。全圖公開賽始於1860年，號稱是世界上最古老的聯賽，在蘇格蘭與英格蘭的十大球場依序舉行。全美公開賽始於1935年的南達科他州波特高爾夫俱樂部，現在，由地產商贊助，共有3000人參加本項比賽，是世界最大規模的比賽。全美職業賽始於1916年，是4大聯賽中唯一業餘者不能參加的比賽。

4大聯賽

名人賽是4大聯賽之一，每年最早開始，於4月的第2週即在美國的喬治亞州的綠野舉行。1890年設比，羅斯在此年得到高爾夫之最高榮譽後立即引退，買全部的股份投注在理想高爾夫球場的建設上。之後得到華爾街銀行家亞歷山大·麥克萊的協助完成球場，於1934年招集當時的頂尖好手舉行錦標賽。絕佳的球場、參賽的高手雲集，所以使得比賽成為好手間的競爭，所以就稱它為名人賽。

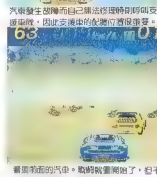
僅有駕駛技術是打不贏的!!

最近幾年來，由於在日本富士及日產公司的推廣與日本人開車熱氣的興盛，因此興起汽車駕駛技術比賽的熱潮。該項開車技術比賽的權威是巴黎、達蘭斯。本項「BIG RUN」就是以此項巴黎、達蘭斯為中心的賽車遊戲。在超級任天堂版方面，是在電動版中最受歡迎的賽車部份上追加模擬要素，使遊戲更具魅力。

在這遊戲內容方面，首先是試車。隨元一選則試車後根據其花費的時間可以得到獎勵。如果得到好的獎勵人的話，相對地在資金方面的援助也就大大地提高。其次是支援車隊、汽車副駕駛、機械等的選擇。得自資助人的資金主要是為雇用支援車隊。當然，愈能幹的車隊愈能提供有效的支援。

之後選購零件、工具。本項遊戲與電動版中有些不一樣，某種程度的故障的話，自己可以進行修理，因此必須購買必要零件與工具才能開車。但裝載太多則增加汽車的重量，將影響汽車的加速速度，所以必須小心注意。

接著就是進入真正的賽車。基本上它與電動版的方式相同，預計



賽車前部的汽車，暫時設置開關了，但不能5起加速，要冷靜！

全部共有10輛，玩家可以選擇通過石地帶等的大自然後直衝奔奔內加蘭的遠處開海岸。

開車的時候為了盡可能減少浪費時間，必須選擇能幹的工作伙伴並善加運用支援車隊的位置、與直升機上的戰術策略，這是非常重要的，好的駕駛者必須切記才行。



汽車發生故障而自己無法修理時可叫支援車隊，因此支援車隊的位置很重要，不可不留意。

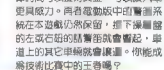


嚴厲的沙漠四角什麼也沒有，要與副駕駛通力合作，不可不留意。



圖樣太過複雜了，可千萬不能迷上！

第1關的路線約1分30秒，根據時間可以獲得獎金，可以讓汽車更具威力。再者電動版中引擎溫度系統在本遊戲仍然保留，按下螢幕左或右的箭頭就會響起，車道上的其它車輛就會讓道。你能成為技術比賽中的王者嗎？



注意！注意！注意！注意！注意！



沙塵飛舞，往達喀爾還遠的很!!

NOW PRINTING

史萊姆大冒險

CBS SONY / 預定今年春發售 / 價格未定
在大多屬移植版的作品中,「史萊姆大冒險」是少數的創作品之一。值得一提的是可憐角色的魅力。

ACT
未定

本遊戲的女主角又美又強。原是史萊姆大冒險,因史萊姆變成反派,所以她的必殺技和劍的劍道都是。如果將畫面變成電影中軍事的場面,很感人。

以獨創原作的魅力決一勝負!!

千奇百怪的動作非常可愛啊!

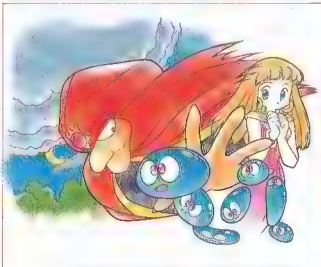
這是一個多月前會介紹過的「史萊姆大冒險」,超越任天堂陣容中移植自電腦版及個人電腦版的軟體不在少數。一般而言,它們都是成人玩的遊戲;但此「史萊姆大冒險」則是完全為超級任天堂而創作的。正因此而讓人想早一點知道是什麼樣的內容。

在此情形下,打獵小組 組人 1、2 號再度出爐,實際是貼了 CBS-SONY 公標,組聚了正在日以繼夜趕工的開發小組。讓我們看下一下開發畫面並試試玩。

試玩時首先注意到的是史萊姆的動作非常多。平常,當史萊姆在路上行走時,或是跳躍之時,會

一面搖搖晃晃一面行動,將軟弱動物的特性表露無遺,真的令人吃一驚。行動的模式很多,可以任意地拉長、拉縮或拉彎等,有數十種之多。打獵小組來說,它的動作就像是「忍者」,它能夠利用軟弱動物的史萊姆,透過就是最早期的遊戲,這些遊戲來取,則更顯露軟弱動物的話,大概就讓本遊戲的靈感了。

另一項已知道的事是,在野獸圖面上有相陪的自由。基本上足朝右方前進即可,但是在天花板的某處跳躍並附在牆壁上時,可以利用跳躍筆畫到任何地方。如此一來,遊戲的範圍應該會擴大不少吧?當讀者們來到遊戲軟體以進行實際遊戲時,建議各位不妨在地圖的各個角落試一試。

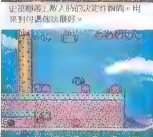
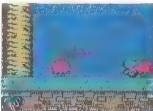


吞下果實後會全身舒暢喔!

秘密寶物是在遊戲中的果實,它也可以用來攻擊敵人。遊戲人來取的時候可將果實取出或射擊敵人,打中的話它就會爆炸而殺死敵人。到目前為止,確定此種果實有 2 種。其實,當果實被打中時,但使用時時機是很重要的,希望讀者能決定目標。

除此之外還有很豐富的動作面有各種不同的功用,例如可以恢復生命、增加防禦史萊姆的數量、提高跳躍能力等。

果實是由花來補給,有的是坐在花上就會結果,有的是將果實丟到果實。果實有很多是使用一次就沒有了,所以要不斷地收集才好。



跳之前時也會漸漸地感覺。實在太可愛了。



超魔界村

「魔界」結局尚未定,「魔界」尚未定
「魔界」製作組的「魔界」尚未定
「魔界」製作組的「魔界」尚未定

ACT
8M

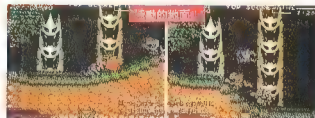
拯救受難公主是亞瑟的畢生事業!

卡普蘭製作的超級任天堂版「超魔界村」是以曾經大熱潮,並且移植為各種版本後也廣受好評的動作遊戲「大魔界村」為基礎加以變化主角亞瑟的攻擊方法,為加新的體卡等等的加強版。

關於主角亞瑟方面,最大的變更點是以前所沒有的二段跳躍與往上方攻擊。

所謂的二段跳躍是在普通的一跳之後,在落地之前的一瞬間再一跳跳躍,因此一米可以跳得比普通的一跳更高。再加上現今已不只能往左右跳躍,因此遊戲中自然出現必須配合使用二段跳躍才能克服的敵人與地形。

除此之外,武器的種類也很多,除了劍之外,還有變更為重升及擊力的鞭印,或者變更為魔法的使用方法等等。



向最強的魔界軍團挑戰的亞瑟

●使用二段跳躍的話可以跳至空中,一般的跳,是。

●向高處攻擊的敵人,是。

●向高處攻擊的敵人,是。

●向高處攻擊的敵人,是。

怪獸超人

NOW PRINTING

來自M78星系的超人之國，其40重2萬萬在地球上以科學特異現象已佔據的地位生活。以怪獸超人身份作戰只能維持3分鐘，必須把這時間！

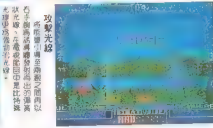
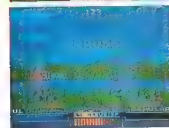
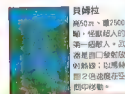
ACT 未定

宛如原作再現的逼真程度

看電視好呢？還是玩遊戲好？它的臨場感還真令人傷腦筋！！

由於近年來怪獸大為流行，使得各種怪獸超人的模仿作品紛紛出現，雖然它們模仿得還可，但此種代公司出品之「怪獸超人」的優點則在於忠實地將電視版再現。光是看相片即可瞭解，此標題畫面所出場的超人所不及的。

當然，逼真的事項不僅是形狀一樣而已，故事、動作、效果音樂以及各種叫聲等等，都是以節目為藍本加以再現，所以非常逼真，是喜愛怪獸超人的人所不能錯過的。接著，熟悉的怪獸們在節目中幾乎完全相同的地方出現。巴爾坦星人的笑臉則是那樣做成的寫實版。真不愧是超級的任天堂，這是日圓通的保潔強勁！電視上有40匹怪獸，而本遊戲中則有數不滿的怪獸耶！



飛龍之拳IV

NOW PRINTING

ACT 未定

格鬥技英雄傳說中的歷史

第一代的始祖級「飛龍拳」是在古早早已以前以電動版遊戲出現的動作遊戲。自此之後，87年移植為任天堂版（添加了不少改編部份），去年夏天再次發售，所以預計可說是共有三款遊戲。

此次的遊戲版是以超級任天堂版的遊戲發售。因為去年12月份本遊戲會以GAME BOY的軟體發售「飛龍拳外傳」，所以在此系列中本遊戲應該算是第5集作品。

在此我們略略地來整理本遊戲的歷史。

第1代：這中端與比高層反應組成，收集戰實使自己成為魔王是目的。

攻擊的方式方面相當新，與敵人面對面時會顯示出彼此的身體。這代表著有敵可擊，在此時運動攻擊即可確實收到效果。

第2代：動作中加入RPG的要素，更增加遊戲的緊張。又，動作模式中再加入卡通模式，比賽模式，更見華麗。這樣的遊戲更能讓玩家渾身發熱。

接著，是最新版的第3代：再加強之後列入超級任天堂系列之中。而這個敵人是具有史以來最強的黑龍軍團——五大魔王。

那，「飛龍之拳IV」的特點

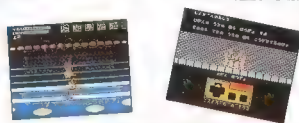
何在呢？依筆者個人的見解，以下將一一介紹。

首先，它活用超級任天堂的功能，實現了連續的卡通影片式的表現方式。

接著，配合多數的動作展現華麗的絕技，使用多種敵人的壓打和踢的音效，決定大技之瞬間的再現模式，多人同時玩...等等，實現性非常高。

由於製造商方面的資料現在還不明朗，所以以上的說明還有待證實。總之我們萬分期待吧！

飛龍之拳畫面



在當時是應時代的畫面！相當棒的動作，感受好極了！！



非常棒！！以動作，時間快的內容不斷在努力

去吧！

真正的格鬥技動作遊戲來了！！

NOW PRINTING

太空戰士 V

系列作 出爐至今 續作 即將推出

「太空戰士」系列自推出以來，深受廣大玩家的喜愛。在經歷了前四作的精彩冒險後，本系列終於在近日推出了最新的續作——「太空戰士 V」。本作在繼承前作優良傳統的基礎上，進一步擴大了遊戲的規模，並引入了更多新穎的玩法和角色。相信這將為玩家帶來更加震撼和精彩的遊戲體驗。



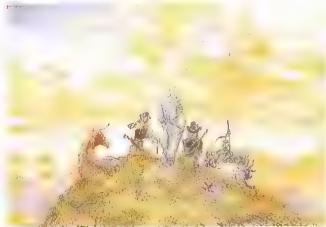
太空戰士系列的角色設計是由著名插畫家野村哲也負責。每場戰鬥都會帶來驚天動地的震撼感，而遊戲中不絕於耳的背景音樂更是為遊戲增添了不少動人的元素。

RPG 8M

比任天堂早一步出版的「V」!!

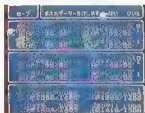
史克威爾的太空戰士系列

雖然得到史克威爾公司的通知，他們將加入開發研究的行列，但並沒有說明哪一款作品的名稱為何。當大家都在懷疑之際，該公司終於公開說道，原來是「太空戰士 V」。在太空戰士 III 之後在去年四月發表，應該什麼是 V 呢？也許有人會如此地問，這是有理由，現在就加以解釋。原因就在於 IV 早在 IV 的企畫訂定之前就決定以任天堂軟體上市，而且已進行之中。因此，繼任太空戰士的太空戰士就變成第五集了。但是，實際上第五集的出版日期要比任天堂的第四集來得早。在超越任天堂之至高性能遊戲的開發方面，似乎是非常辛苦的，而該公司也等而將全部的力量都投注在第五集的開發上。



當然在遊戲中，並沒有可以發表的有關劇情、系統等方面的消息，但是從遊戲畫面與任天堂而顯得大異之好樣的「太空戰士」系列所給人的印象才對。由於將超越任天堂的功能發揮至極，所以從戰鬥畫面、探索、交通、等等物體的畫面，本系列一個個就都會立於為讀者介紹。

不愧是名作，好棒的天野插圖！



任天堂版太空戰士 III 的畫面。太空戰士系列的故事並沒有連貫性，但在超越任天堂中應該也不少水鏡樓的影響吧？



NOW PRINTING

勇者鬥惡龍 V

系列作 終於推出 續作 即將推出

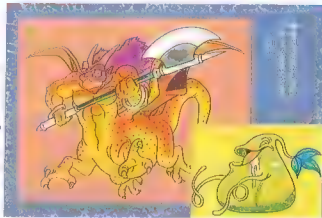
「勇者鬥惡龍」系列自推出以來，深受廣大玩家的喜愛。在經歷了前四作的精彩冒險後，本系列終於在近日推出了最新的續作——「勇者鬥惡龍 V」。本作在繼承前作優良傳統的基礎上，進一步擴大了遊戲的規模，並引入了更多新穎的玩法和角色。相信這將為玩家帶來更加震撼和精彩的遊戲體驗。

RPG 8M

重大發表！勇者再度登場

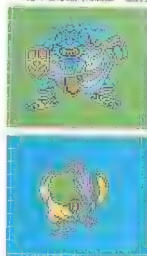
艾尼克斯在 SFC 中繼「雷鳴出擊」後，所發表的第五部軟體。延續以往遊戲的傳統加上嶄新的企劃所構成的「勇者鬥惡龍 V」，有著相當強烈的劇情發展。相繼在 SFC 中大放異彩的表現下，將會有一番比前作更精彩的遊戲體驗。雖然最引人矚目的焦點是重製版系統以及周邊事件的發展。戰鬥系統不僅重製 IV 代的 AI 系統，並且導入變異變化性的組合攻擊要素。如此一來，玩家將會更加靈活運用空間。最引人欣喜的一點就是指令也極有可能採用漢字或是英文來表示，台灣玩家的幾句日文，應該會有朋友看了吧？

事實上，艾尼克斯公司表示，這樣複雜的人物關係，絕對要讓



玩家们準備好，遊戲出現的交通工具及武器、地圖，會讓所有 RPG 迷們體驗到一種前所未有的遊戲

感受。看來「勇者鬥惡龍 V」的發售日當天，一定又有許多要生粉紛紛加入大排長龍的購買人群中囉！



新類型新系統的 RPG 鉅作出擊

RPG
8M

揭開自航行星卡迪林之謎！

對RPG中毒者
伸出援手！

大驚期待已久的超級任天堂版RPG軟體「太空小妖精」，終於上市了！雖然很遺憾它會錯過上市時機，但創以前還不明瞭系統方面的地點，現在已大致確定，所以現在來介紹它。

在此之前，先簡單地介紹一下本遊戲的故事內容。

故事的背景是將銀河系治理得非常和平的宇宙種族卡瓦爾，與以龍能力為武器，把宇宙種族的生命當作養分而生存的怪物竹島龍之戰。結果是卡瓦爾被滅，他們建造的幾艘巨大宇宙船開始在宇宙中徘徊。其中之一的宇宙船在自航行星卡迪林上降落。主角剛就在卡迪林行星上迷途了。

卡迪林是一個住著來自全宇宙各地之各種生物的驚奇世界，阿爾奇是不能離開這世界中的謎題就不能回到地球……

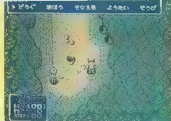
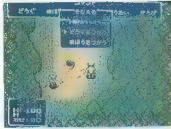
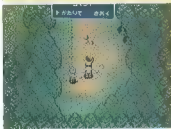
阿爾奇的戰鬥方法在電視遊戲報導55期已介紹過，只是原野指令等變得更具體，對RPG有經驗的人在看過這報導之後連猜測都猜，並且等待遊戲的上市吧！

魔法 (まほう)

關於魔法的內容方面現在還不能公布，只能告訴你共有火、冰、雷等8系統44種以上的魔法，並以攻擊為主。魔法不僅能給人體的傷害，也能給人精神上的傷害。除攻擊魔法外也可以回復HP，所以是非常重要的寶物。

地圖 (マップ)

地圖不是完整的一張，而是分為好幾張，看起來相當複雜，並且有山、有草原，感覺就跟地球一樣。也有山脈、洞穴，但它不足以讓人掉下所以可以放心。根據場所的不同，甚至可以使用道具爬上或爬下山呢！



商店、其他

在遊戲之中到過村鎮之後首先會看到商店，普通的RPG商店都會排在同一條路上。

其中在武器店、防具屋等地方還可以用舊幣所換，非常方便。

此外還有書讀，與當在遊戲的道具在任何地方的遊戲店都能取。

記憶 (きおく)

這兒只要輸入一次就能記住非常方便。普通的指令可分為「永久使用」與「只用一次」之類，戰術指令則增加「買回時必須重新取得」一種而共有3種模式。同樣的事一再地重複地做時有此項寶物的話就方便得多了。

準備 (そなえる)

自動恢復HP值的指令，恢復的方法有利用魔法或使用道具兩種。另外使用「ならべかえ」的話可以調整團體的排列方式。團體在戰鬥時是排成一排，所以不會有排後的隊伍很容易受到傷害的疑慮。

道具 (どうぐ)

道具的種類相當多，從各種寶物到可分為8種類的，合計共可有88種道具。項目上可分為魔法、小道具、各形各樣、藥材、裝備等。但是裝備類是例外的，每一種類只能持有一個。

RPG
8M逼近的敵人！西沈的落日！
不愧是3D哪！！

在體感遊戲中本遊戲在日本排名第18，但看起來似乎不僅僅是成績。當此遊戲出版時RPG，可以感受到各種小個體思想。此一遊戲是360°無死角皆可移動的RPG

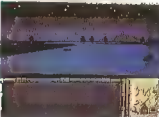
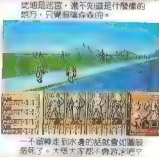
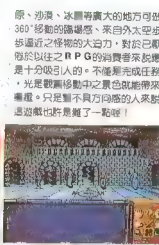
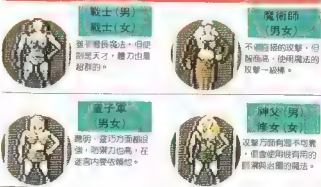
G (當然僅限於可以行走的地形)。以往也會有迷宮式或單曲曲的3DRPG，但是它們僅是做面角曲曲的作業，其實還是屬平面的2D。

劇情說明與遊戲的整體內容雖然沒有全部完成，而現在現在來判斷還太早，看現今知道的章

原、沙漠、冰層等廣大的地方可做360°移動的臨場感，來自外太空逼近之怪物的大迫力，對於已厭倦於以往之RPG的消費者來說還是十分吸引人的。不僅是完成任務，光是觀賞移動中之景色也能帶來樂趣。只是對不具方向感的人來說這遊戲也許是難了一點吧！



主角人物團體共有4人



後與路過，西面放敵都回。欣賞星空的話會投入迷惘！

法國來的RPG！！

NOW PRINTING

RPG
未定

這是新類型的迷宮遊戲

最高境界的RPG!
期待SFC版的出現

在美國曾經風行流行的RPG「迷宮魔獸」已經移植到遊戲機上。由於PC版與X68000版、FM-TOWN版上的本遊戲是一樣的，所以知道的人應該有很多。

本遊戲以3D的方式表現，迷宮多達14層，畫面的目的就是給玩家不斷地探索下一層迷宮而去（真正的目的是四層樓找火燭之杖）。

雖然迷宮是常見的術士型迷宮，但「迷宮魔獸」與眾不同的是，玩家可以做自己的判斷而採取喜好的行動，也就是說玩家的行動自由度非常高的（看來實在很服美國人的自由作風）。雖然在遊戲畫面方面很花工夫，但也有以往RPG所沒有的魅力。

因為遊戲的設計必須須相成團體，所以在本遊戲中主角並不是玩家自己一個人，而是帶24名的勇士們之中挑選出中意的4個人物，玩家再給予他們行動指示的系統。遊戲方在操作時怪物也會自動它們的。戰鬥時也是以即時方式處理，所以如果動作慢吞吞的話就會受到怪物的痛擊。因此，本遊戲是一件非常過熱的遊戲，非常令人高興有這樣的遊戲出現。

據說，現在已經超越遊戲的領域。此「迷宮魔獸」的世界已在超級任天堂上揚揚。不久之後我們就能見鬼超破任天堂版的「迷宮魔獸」，真是天賜了！

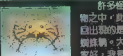
迷宮的內部方面，也是與以往的遊戲完全不同，可以說是集各種

設計和謎題之大成，非常有趣，值得玩家慢慢欣賞品味。

例如平常的以推開柵欄的門、必須用特殊才能打開的門、承運重即開的柵欄等時，從簡單的設計至必須發揮高度的魅力與耐力才能解開的謎題，各種的設計都有（以上只是其中的一小部分而已）。

但是，這些設計雖然絕對不是解不開的，因為在某些地方有線索在，只要仔細、小心地觀察，那麼每個人都可以玩到最後的。

甚至，打敗怪物的有效戰鬥方法也有各種不同的方法，思考該用哪一種方法比較好，也是此遊戲的另一項魅力。



許多怪物之中，此出動的是魔物。大家好，我是魔物。魔物是百鬼夜行狀的魔物，魔物是魔物式的，會說英文，是有一點無聊的人。以後有緣再見囉！

NOW PRINTING

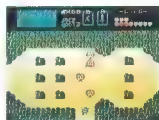
A/R
未定眾所期待的名作
動作RPG

關於薩爾達，似乎沒有像以往告辭各位的，則是關於開發任天宮魔獸片也造成波動的作是。特別關於1集的作品。封面設計系列的畫面有很大的影響。這類的第2集「臥室冒險」，有比第1集更豐富的動作內容，與真說是RPG，不免說是角色成長的動作遊戲，此外它也是少見的動作。至今仍有不少動作的入線的人線此2款作品吸引了不少的玩家，而此後的3集多也不再出現，因此它與「勇者鬥惡龍」、「太空戰士」並稱的名稱也中斷。但，大家期待已久的希望將不再中斷，薩爾達系列的動作作品就要出世了！而且是出版最新的

SFC版05/雖然這是個人調查的出版，但對於期待以任天宮魔獸的人，似乎有一點遺憾。

說到SFC版的薩爾達的內容，它不也是2作的「林克冒險」，而比較像更第1集的「薩爾達傳說」。在動作與角色設計方面非常發展。事實上，魔物在薩爾達完全過關薩爾達在林克冒險上也是過關的人不少，而且對不戰鬥的人來說過也不失為好消息。話說回來，在薩爾達之中的動作動作畫面在此是否完全消失不見則目前尚不知道，只知道它是特別以SFC版製作，動作畫面不會如薩爾達傳說的畫面一樣單純的。

至於在動作方面，反應是理所當然的，至於補充規模與魔法的話如何？薩爾達的傳說中沒有



只懂得劍與魔法打鬥或射擊的遊戲。

魔法，而林克冒險之中魔法是不可欠缺的。但是依照判斷，魔法在動作畫面中與真實劇情方面是不可欠缺的要素，因此一來必然會將魔法也編入遊戲之中才對。

現在，它只是期待而已就有各種的傳說與推測，當春天來臨時我們就能見到具體形態，也許還能見到實在的畫面也說不定呢？

F C 版中所見的
「薩爾達」的魅力

如前面所提，它果比較接近冒險遊戲，所以現在我們往往又並版的薩爾達傳說的精彩畫面來探討「薩爾達傳說」。首先在畫面方面，它是以斜上方往下的方式構成，更有立體感與立體感；其次，是RPG中不可缺少的魔法。根據此想，薩爾達傳說中沒有所謂魔法之類的東西存在。它的設計是在洞窟與穴中獲得魔法與魔法。如果真編入遊戲的設計之中的話，一定是：一座巨大的魔窟，或許就像「伊蘇」之中的魔窟一樣。這樣的設計應該不會像第1作之中的氣氛才對。如此一來迷宮氣氛才有存在的必要？ 唔，值得研究。



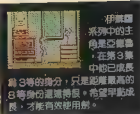
尖耳朵的可愛傢伙又回來了!!

伊蘇國

東京書籍／發售日未定／價格未定

由日本FALCOM以PC-88版發售，曾大受好評的動作RPG系列的第3作，我們期望在超級任天堂中能有移居

A/R
米定



系列中的
角是亞爾
，在第3
中她已

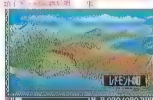
為3等的身分，只是距離最高的8等身份還遠得很。希望早點成星，才能高枕無憂。

下斬、上刺
熟練的話會很有趣

東京書籍研究部協任天堂的第1款作品就是動作RPG的通稱「伊蘇國」。伊蘇國是傳說中的勇士亞魯斯・克里司汀（就是主角）的冒險故事，「伊蘇國」就是他的第3款冒險的記錄。第1與第2集中主要是以伊蘇國的歷史與神祕為中心而發展成故事，在第3集中則完全改變故事，是與歐羅巴大陸的邪惡大魔王對決。當然！



★在一般植物中，以
柏木叶的挥发性最强。



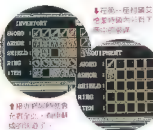
個人電腦版中自雷德蒙特出發



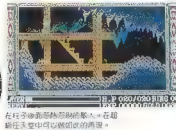
個人電腦組的序號，使車與馬特聯用往膠草的故鄉。

II 的伊莉莎，由於它是任天堂版，由勝利音產出品，所以玩過的人應該不在少數。

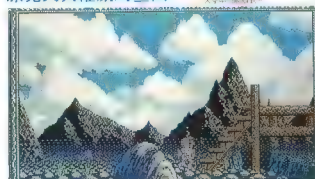
圖 10 解圖 11」之中不假有全新創構。在這套的系列方面也是完全更新。在 I、II 中相繼使用的自創上角箭般的邊角變化，在 III 中能完全改變成為橫向邊角變化。戰鬥方法也因應此畫面而起變化，遇到敵人則揮劍、踢躍，動作性非常高；此外自下往上刺、跳躍進入新線等各種屬於變化的技巧也獲從前所無。在戰鬥方面，它與同樣是圖 11



漂亮又具權威的畫面



PC-88中創造的3個捲軸左起順序
1. 雲梯 2. 鐵鎚 3. 鐵鎚



阿拉伯之夢2

文明腦 / 發售日未定 / 價格未定

在任天堂版中大賣座的「阿拉伯之夢」的續集將以 SFC 版問世。與嶄新且具特色的前作相比，會有什麼樣的變化呢？我們期待答案的出現。

現在想起來「阿拉伯之夢」出現得太早了。因為該遊戲系統在當時還嫌太新，折扣系統、戰鎧時的列隊等，在現在的 RPG 中還是新的系統。

現在想
來「阿拉
之夢」出
得太早了

未定

文明腦公司製作的話
RPG會變成如此

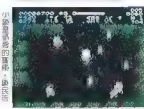
已經在開發「飛龍之夢 IV」，文明昭，預定的 SFC 第 2 部則是在 FC 中大賣場的「阿拉伯之夢」。它是由 1987 年發售的動作 RPG，實際上已是 3 年前的擺設。文明昭公司以動作遊戲最有名，此「阿拉伯之夢」是繼其它 RPG 製造者也驚嘆不見的佳作，在遊戲中渴求新遊戲性的文化智囊團結集了各種豐富



阿司匹靈、麻黃素、布洛芬等成分



・「歴史編」の編纂が困難な理由



掉下來打暈敵人。

非常貪心的 遊戲系統

「阿拉伯之夢」中最引人注意的，還是遊戲的系統。當時令人耳目一新的，首先是職業的選擇。主角可自戰士、僧侶、魔法師中自由選擇，依據業的不同技能與使用的法寶與魔法的方式。出現的敵人等



也都有所不同。其次是購物時的氛圍，它是前所未見的，可依對方的情緒而進售。當以大量扣買得便宜的地產時，會令人感動得很呢！10位伙伴之中每個人皆有他的拿手技藝，有的能指引主角，有的能以怪力成強刀魔法支援主角作戰。只要能獨有效地利用各搭的拿手技，冒險就會輕鬆多了。



接著是模擬性質的要素，為變換隊伍組成陣線，再配合護敵人進行作戰的系統。到目前為止仍然是新鮮物的這些特點，在 ■ F C 版中將會變為如何呢？



可靠的小伙伴們，以愛歡迎他們，以情畫為前導，以真誠為特色，以協助主角。

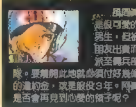
滿載新構想！就是這樣的RPG

NOW PRINTING

戰區88

卡普空 / 預定今年春發售 / ¥ 8500

卡普空突然決定，「戰區88」將進過「噩魔界」，目前出版，最近就會看遊戲的畫面可刊發

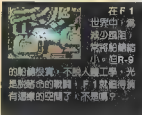
SHT
未定

NOW PRINTING

R-TYPE2

艾雷歐 / 發售日未定 / 價格未定

在最初訂定的標題，現在已改換「R-TYPE2」，據稱是特別為編組任天堂的大迫力而作的射擊遊戲。

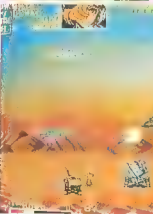
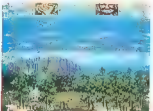
SHT
未定

活下去就是愛的證明！

是生？是死——中東的沙漠逼你選其一

話說「戰區88」，是漫畫家新谷香曾在漫畫雜誌上連載的漫畫。它也曾出版單行本，再經過與原作作者的核對而重作成更具娛樂性的遊戲。

作為遊戲的「戰區88」是於1989年發行的C P系統第6款作品。中東的阿爾巴（虛設國家）起內亂，政府軍與反政府軍為奪王位而互相對立。政府軍的艦兵部隊被送到最前線的戰區88，主角是名風靡美



■ 米奇的飛行員。他們駕駛戰艦的目標是捕獲反政府軍。所以這是一場射擊遊戲。

本遊戲與原作一樣是單擊一架飛機就可以得到獎金，利用此獎金可以補充武器和彈藥的威力提升系統。開始之時可以利用角色選擇方法選擇自己喜愛的戰艦機，因此可進行各種的關卡模式。

本款遊戲自原作中選錄了不少過關精彩的部份，所以遊戲的難度超乎原稿。現在卡普空已決定作為SFC的第2款，據稱是令人措手不及的射擊遊戲。在舞台數與角色選擇數目方面，由於遊戲的企畫本身還沒有決定，所以還不能告訴讀者有關的消息，但是依卡普空的技術，大家是可以期待的。

◆◆ 中東戰區88，是漫畫家新谷香曾在漫畫雜誌上連載的漫畫。它也曾出版單行本，再經過與原作作者的核對而重作成更具娛樂性的遊戲。



SFC版中他們不會全盤重來，還是不知道，總之先玩一下。

阿賓
米奇
古雷克
薩奇
麥可

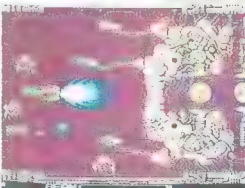
戰區88是「戰區88」的另一個主角，在白色不知名的小島上，被發現了這艘戰艦。這艘F-14戰艦，在戰區88的南面飛行，並被不列顛的戰艦所發現。

戰區88是「戰區88」的另一個主角，在白色不知名的小島上，被發現了這艘戰艦。這艘F-14戰艦，在戰區88的南面飛行，並被不列顛的戰艦所發現。

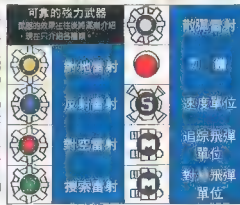
厚重的畫面
將在SFC重現!!

電動版遊戲裡，在PC-E、SFC中重現R-9給予痛楚的拜德帝國，吃了苦頭還不知道悔改，仍然繼續破壞。而且還將新的能源，在真次元空間中完成進化，再一次侵略宇宙。以上是R-TYPE II的設定。人類以強化型R-9超戰艦重生在拜德帝國，此R-9改裝後加強機體運動，以加強防禦。因此射擊的痛快感，可說是吸引使用者的喜愛的一項代替物。

說到這重現為何將此「R-TYPE 2」，極備重現任天堂版，據說，是應大眾的要求而如此決定的。從原畫圖、超薄雷射、對艦飛彈等原作中沒有的威力武器，當然是不會不進行移植的。與那些機械製的，又獲得奇奇怪怪的角色們的對決，是大家所夢想的，不妨先到娛樂中心體驗技術。



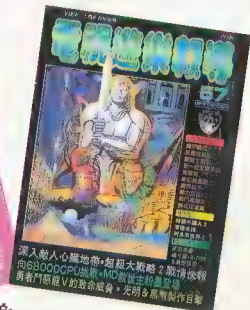
這是電動版的畫面，是身動機最原始的戰艦。



變成超級的R-TYPE!!

電玩業界與讀者間 最穩固的橋樑

全國第一本電視遊樂專業
**雜誌
報導**



無論 PC、PC、PC、ND、SFC、GB……

一切電玩的軟、硬體資訊。

均是我們鎖定的目標！

以客觀、公正、中立的立場，

為您提供最迅速、最詳盡的電玩情報，

與您共同迎向更多元化的

“電玩歡樂世界”，使您歡樂無限

您的支持與回饋是我們成長的原動力，

別忘了定期與我們約會哦！

帳戶：電視遊樂雜誌社

劃撥帳號：11592504

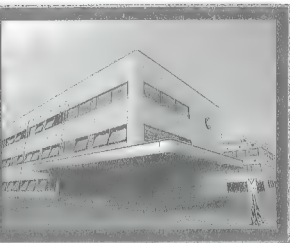
超級任天堂新卡發行表

日期	日文卡名	中文卡名	廠商	類別	價格
2月中旬	ジャンボ島のホールインワン	威倫島開夫	HAL 研究所	SPT	8900 (1A)
3月予定	ガデュリン	太空小妖術	森 田	RPG	8800 (1A)
3月予定	ドラッケン	野蠻南紀	野蠻南紀	RPG	8500 (2A)
3月予定	BIG RUN	BIG RUN	輝力可	RAC	8700
3月予定	エリア88	戰艦88	卡普空	SHT	8500
3月下旬	遥かなるオーガスタ	圓舞高球賽	T B E 娛樂	SLG	9600
4月2日	シムシティー	模擬城市	任天堂	SLG	8000 (2A)
4月予定	ウルトラマン	怪獸超人	森 田	ACT	7800
夏予定	ファイナルファンタジーV	太空騎士V	史克威爾	RPG	未
夏予定	ダンジョンマスター	迷宮魔獸	勝利遊戲	RPG	未
夏予定	SDバトルドッジボール	SD 躲避球	船市節節	SPT	未
夏予定	森田博樹	森田博樹	森 田	TAB	未
年末予定	ワンダラーズフロムイース	伊蘇III	東原鐵道	A/R	未
未定	JERRY BEAN	史派姆大冒險	CBS・SONY	ACT	未
未定	新ゼルダの冒険	新賽爾達傳說	任天堂	RPG	未
未定	ポパイズ (国)	電腦大作戰	太極電子	ACT	未
未定	スーパー R-TYPE	超級 R-TYPE	艾森堡	SHT	未
未定	超龍野村	超龍野村	卡普空	ACT	未
未定	スーパープロフェッショナル	專業足球 (国)	輝力可	SPT	未
未定	飛龍の拳IV	飛龍拳 IV	文明編	ACT	未
未定	DARIUS TWIN	太空雙龍 TWIN	泰 田	SHT	未
未定	シェラード2	阿道伯之拳2	文明編	A/R	未
未定	ドラゴンクエストV	勇者鬥惡龍 V	史克威爾	RPG	未
未定	北斗の拳V	北斗之拳 V	史克威爾	RPG	未
未定	ラグーン	未定	勝利遊戲	RPG	未
未定	スーパーノバ	克比魯系統	未定	SHT	未
未定	リングマスター (国)	未定	史克威爾	RPG	未
未定	ウィザードリィV	魔法師物語 V	艾森堡	RPG	未
未定	ドラゴンスレイヤー英雄伝説 (国)	屠龍英雄	A 模瓦	RPG	未

ACT……動作 SHT……射擊 RPG……角色扮演 ADV……冒險 SLG……模擬
SPT……運動 RAC……賽車 PUZ……解謎 TAB……桌上 A/R……動作+角色扮演

廠商見聞錄 任天堂

任天堂的遊戲，不論在遊戲機、電腦、手機、電視、都有它的蹤影。而任天堂的遊戲，也是目前最受歡迎的遊戲。任天堂的遊戲，也是目前最受歡迎的遊戲。任天堂的遊戲，也是目前最受歡迎的遊戲。

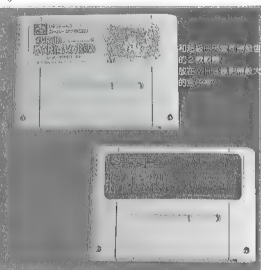


因此，第三廠商們也不快的開始着手製作了嗎？我們對於以前留下來的那些名略略忍吧！

在實際發售當天，有幾多人買不到主機。

西宮有這樣事？確實有這麼多人想買，我感到很高興。你認為超級任天堂將會造成多大的影響？

西宮當然會有影響。任天堂的資產相當不可等閒視之。



和最近出的遊戲，放在VHS錄影帶最大的，是「Zelda」。

以爲是兒童 時就失敗了

首先，你認為什麼樣的人會接受超級任天堂？

西宮應該是任天堂的轉形相才對。我們並未設定特別的目的。雖然有這種說法，但我認為目前的任天堂使用者會買超級任天堂。

即使變化的性能提升，使用者的年齡並不一定跟著提高。

在超級任天堂的軟體中，任天堂和電腦遊戲的轉移，比當初預定的多，從這點來看，是否任天堂是一種適合高年齡層的機器。



宮崎遊戲部長西宮紀。

西宮大人喜歡的遊戲，小孩子也會喜歡。現在的兒童們講究是會玩的。如果認為他們是兒童就馬馬虎虎，一定會失敗的。

今後任天堂和超級任天堂將如何發展呢？

西宮對於任天堂來說，雖然必須致力於普及超級任天堂的銷售，但絕無將任天堂開胃一旁的想法。由於超級任天堂的競爭對手是任天堂，所以才能創更努力的趕上任天堂。

如果領頭的發售量未達如售出出貨，對第三廠商們就不過去了。

任天堂的遊戲 仍在

提到第三廠商的動向，由於自身報名參加的廠商比預期中多出很多，因此在年初心會大展（8月28日~29日）中，展示了超想像像畫的作品。



89年9月的「新聞週刊」是任天堂特刊。此特刊在美國也大受矚目。

似乎對各方面都有影響呢！

西宮是嗎！電玩業界不僅在玩具業界中發展，甚至已經拓展到其他媒体界了。

例如，AV業界似乎很早受到影響了吧？

西宮這話和盛產任天堂特刊有不同。

推出超級任天堂

你認為大眾對超級任天堂有什麼樣的感想呢？有些讀者懷著很大的期待，說不讀者擔心很多軟體會一延再延呢！

西宮是一款有趣的遊戲。這樣說夠了。雖然Game Gear是把電腦跟遊戲器賣點，但是一部遊戲器如果少了好玩的軟體就完蛋了。期待太多，什麼都要做是不可能的。

超級任天堂預定每年出貨60萬台，軟體方面雖然在今年還無法趕上任天堂，但是否預定每月推出的軟體了？

西宮由於超級任天堂的軟體必須以期待中的軟體，現在在更嚴格的使用者眼中，所以不能製作令人失望的作品。

在去年底已經推出了9部，比當初預定的軟體更多，這一點任天堂領先了。

是因為最平出品約2款任天堂評價很高吧？

西宮是嗎？不過，我不太清楚呢（笑）！

推出期待中的新作

讓該該公司的新作品。

本週「超級馬爾斯」輕軟的展現出遊戲機人的一面。無論建立聲音響，使用馬爾斯兒功能的畫面顯示，使用廣大功能的畫面時，各方面都表現出任天堂所無法達到的效果。

超若遇難軟體，我們便能理解超級任天堂所隱藏的驚人力量。

真不愧是「馬爾斯」呢。此外，「F-ZERO」也是一款在超級任天堂使用者中獲得極高評價的軟體。

NINTENDO



西宮和藤田博的合影。

本週由於超級任天堂中可以旋轉、放大縮小，因此在平面上加上自由視圖，甚至可以表現出傳神的U型急轉彎、障礙物等，玩家可以親眼看到這些情形，並超著四圍移動的景色，感受到真實的遊戲感。

所有的任天堂軟體都是會說的價格。因此，本週價格可說是比較便宜了。

最後，告訴我們預定在今年內發售的軟體種類。本週首先要在4月2日發售「紙幣城市」。而預定在今年7至8月份發售「新羅

開連傳說」。而任天堂主機上的RPG大作「MOTHER II」也正正在開發中。

謝謝。



企業情報

- 1989年10月，任天堂在東京證券交易所上市。
- 1990年10月，任天堂在紐約證券交易所上市。
- 1991年10月，任天堂在倫敦證券交易所上市。
- 1992年10月，任天堂在巴黎證券交易所上市。
- 1993年10月，任天堂在阿姆斯特丹證券交易所上市。
- 1994年10月，任天堂在蘇黎世證券交易所上市。
- 1995年10月，任天堂在日內瓦證券交易所上市。
- 1996年10月，任天堂在里昂證券交易所上市。
- 1997年10月，任天堂在布魯塞爾證券交易所上市。
- 1998年10月，任天堂在華沙證券交易所上市。
- 1999年10月，任天堂在里斯本證券交易所上市。
- 2000年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2001年10月，任天堂在巴塞隆納證券交易所上市。
- 2002年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2003年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2004年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2005年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2006年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2007年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2008年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2009年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2010年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2011年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2012年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2013年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2014年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2015年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2016年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2017年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2018年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2019年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2020年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2021年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2022年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2023年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2024年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。

任天堂

- 1989年10月，任天堂在東京證券交易所上市。
- 1990年10月，任天堂在紐約證券交易所上市。
- 1991年10月，任天堂在倫敦證券交易所上市。
- 1992年10月，任天堂在巴黎證券交易所上市。
- 1993年10月，任天堂在阿姆斯特丹證券交易所上市。
- 1994年10月，任天堂在蘇黎世證券交易所上市。
- 1995年10月，任天堂在日內瓦證券交易所上市。
- 1996年10月，任天堂在里昂證券交易所上市。
- 1997年10月，任天堂在布魯塞爾證券交易所上市。
- 1998年10月，任天堂在華沙證券交易所上市。
- 1999年10月，任天堂在里斯本證券交易所上市。
- 2000年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2001年10月，任天堂在巴塞隆納證券交易所上市。
- 2002年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2003年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2004年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2005年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2006年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2007年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2008年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2009年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2010年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2011年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2012年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2013年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2014年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2015年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2016年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2017年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2018年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2019年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2020年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2021年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2022年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2023年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。
- 2024年10月，任天堂在馬德里證券交易所上市。

廠商見聞錄

想像者

想像者遊戲公司，目前正積極進行「想像者」系列遊戲的開發工作。在遊戲界發展最迅速的，本報曾專訪過「想像者」遊戲公司負責人，談到「想像者」遊戲的開發情況，以及目前遊戲市場的現狀。想像者遊戲公司負責人表示，目前遊戲市場的現狀，就是遊戲市場的現狀。



由海外移植的熱忱 想像者遊戲公司

是什麼原因促使你們加入超級任天堂？

佐川■我們買一些很棒的遊戲，只能在街頭的個人電腦玩，希望我們推出超級任天堂之後，有許多人能以享受到這種樂趣。因此，我們推出的第1款是「精神紀世」。這款遊戲，聽說海外的8位元任天堂也曾經推出「精神紀世」。但是，8位元在移植上有相當大的限制……。所以，本圖以16位元超級任天堂的轉機做為起點。



想像者遊戲公司的佐川君

「精神紀世」是目前為止最新型的模擬遊戲。會以個體電腦版大放異彩，如今卻要從海外轉移，其原因為何？

佐川■因為「精神紀世」的型態是一流法國日本的圖畫中奪目出來的遊戲。當時雖然在歐洲引起了很大的爭議，實際上，卻令人聯一大跌。光陰過就似不願領了。如果日本不知道這遊戲無價值的遊戲，那麼就不幸了……（笑）。不只「精神紀世」一部，海外還有許多未引進的遊戲，都是具有獨創性、非常好的遊戲。我們計劃將這些海外現有的遊戲逐一介紹到日本來的遊戲現狀。第一步就是「精神紀世」。

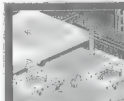
在個電腦的部分，接下來是「開關圖地」。明年1月18日發售的「試管地球」，和逐漸從海外軟體轉移過來的作品吧！

佐川■是的，說海外軟體的方針雖然不變，但影響不

全不從事自公司開發的意見。現在提到這件事似乎有點過早，但是假可層層出現的遊戲以外，同時還希望開發其他各種類型的遊戲。

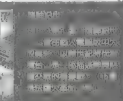
想像者一觀感與中心版

最近新聞報導中得知超級任天堂的預約台數竟



已經突破了150萬台，你認為「精神紀世」的使用者都是什麼人呢？

佐川■這個人電腦遊戲家，應該是以高中生活中才對……。不過，即使是小學生來玩，都能領略其中樂趣才對。畢竟這是一張在30分鐘或1小時之後，即會令人着迷的遊戲。剛開始的遊戲發生無所表從面現象，即與年齡無關，是老少咸宜的遊戲。要是你玩過了以



佐川君對遊戲進行實際活動，毫不倦怠。

前遊戲，不過嘗試過種新型的作品。

哪些改良點對超級任天堂層面呢？

佐川■超級任天堂中有一些特別的設定，是個人電腦中不具有的。並且有了方便玩家進行遊戲而花了許多工夫設計。

請具體告訴大家。

佐川■超級任天堂和操作性是2大要點。首先，在模擬畫面中，新加入了3隻小精靈的裝飾畫面，比特希達、藍圖希多。希望其中的比特希達能將超級任天堂的遊戲家們接受。

個人電腦版中使用混亂，明顯的提高操作性，但能否造成轉移上層面呢？

佐川■有關操作性的問題，最困難的是如何與控制品達成良好對應。但結果操作性非常好，因為比特希達不顯色。增加了L組、R組、X組、Y組4種任天堂控制台中沒有的新組。總共有8

個按鈕，非常龐大。而這種仔細的組合，改良適合低年齡層第1款玩的使用者。8個按鈕左右到日本來則請神紀世也作者考慮，雖然已經操作性改良做了很好的建議。圖畫取玩超級任天堂者都會想取得之後，也充分列入參考。

與個人電腦比較，哪一種比較困難？

佐川■前面已經說過，超級任天堂版的改良，是為了使玩家在進行遊戲時，得到與個人電腦作，因此並不刻意的降低遊戲本身難度，而是將難度的難度設定成與個人電腦版相同而已。

在其它電腦市場上的積極性營業戰略

請談談有關在超級任天堂上銷售的戰略。

佐川■主要是靠廣告、商業雜誌的介紹。電視廣告方面，也從12月1日開始到發售前一天15日為止，以15秒的廣播廣告，在富士電視台、朝日電視台等適合年輕人看節目中播出。

其他呢？

佐川■做成專賣店用和客戶用2種宣傳。同時把錄影帶或官商兩用雜誌到台灣的電視遊戲雜誌社。

在日本的某媒體中曾有一篇文章提到三澤不動產的精品屋展示場中，不停的播放介紹「精神紀世」的錄影帶。

佐川■是，會是在展示場中播放超級任天堂展示會發售的錄影帶等。我想，今後想像者企業製作的節目必然還會再大量增加。

徹底改變S-T-G觀念的遊戲

你認為超級任天堂本體和軟體的價格如何？

佐川■我認為軟體買了一點，但是一想到它準備好的功能，也不得不認為價錢公道了。但是，一般的使用者恐怕都是認為便宜吧。

企業業績

- 1986年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1987年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1988年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1989年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1990年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1991年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1992年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1993年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1994年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1995年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1996年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1997年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1998年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1999年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2000年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2001年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2002年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2003年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2004年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2005年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2006年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2007年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2008年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2009年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2010年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2011年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2012年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2013年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2014年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2015年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2016年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2017年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2018年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2019年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2020年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2021年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2022年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2023年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2024年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2025年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2026年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2027年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2028年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2029年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2030年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2031年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2032年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2033年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2034年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2035年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2036年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2037年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2038年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2039年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2040年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2041年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2042年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2043年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2044年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2045年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2046年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2047年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2048年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2049年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2050年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2051年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2052年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2053年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2054年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2055年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2056年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2057年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2058年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2059年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2060年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2061年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2062年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2063年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2064年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2065年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2066年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2067年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2068年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2069年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2070年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2071年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2072年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2073年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2074年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2075年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2076年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2077年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2078年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2079年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2080年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2081年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2082年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2083年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2084年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2085年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2086年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2087年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2088年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2089年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2090年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2091年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2092年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2093年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2094年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2095年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2096年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2097年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2098年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2099年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2100年12月1日，正式發售超級任天堂。

IMAGINEER

請談談關於以後預定的第2部超級任天堂軟體。

請談談關於以後預定的第2部超級任天堂軟體。佐川■第2部作品要在年中才會發售。但並非是試探地。不過，我們計劃推出一部實了以像可以玩上好幾年的想像者軟體，目前位期待著吧！

最後，請對「精神紀世」做個總結。

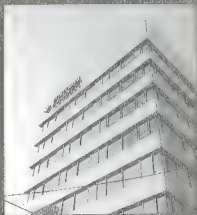
佐川■總結之，希望來電試玩不要排斥。有人在試過了以後發現很好玩。我選擇「精神紀世」。這部遊戲肯定也是如此。從它在去年底歐洲的年度遊戲中剩下的冠軍來看，精神是一部前所未有的，劃時代的遊戲。從前，在日本還沒有RPG觀念的時代裡，「勇者鬥惡龍」確立了這種觀念，如今，在同步模擬的新種類中，「精神紀世」也不乏它應有的位置嗎？我認為這部遊戲將會在遊戲史上留名。

想像者

- 1986年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1987年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1988年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1989年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1990年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1991年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1992年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1993年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1994年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1995年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1996年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1997年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1998年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 1999年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2000年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2001年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2002年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2003年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2004年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2005年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2006年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2007年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2008年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2009年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2010年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2011年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2012年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2013年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2014年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2015年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2016年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2017年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2018年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2019年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2020年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2021年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2022年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2023年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2024年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2025年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2026年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2027年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2028年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2029年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2030年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2031年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2032年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2033年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2034年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2035年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2036年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2037年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2038年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2039年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2040年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2041年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2042年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2043年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2044年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2045年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2046年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2047年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2048年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2049年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2050年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2051年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2052年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2053年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2054年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2055年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2056年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2057年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2058年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2059年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2060年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2061年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2062年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2063年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2064年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2065年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2066年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2067年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2068年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2069年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2070年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2071年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2072年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2073年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2074年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2075年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2076年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2077年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2078年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2079年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2080年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2081年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2082年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2083年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2084年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2085年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2086年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2087年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2088年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2089年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2090年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2091年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2092年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2093年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2094年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2095年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2096年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2097年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2098年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2099年12月1日，正式發售超級任天堂。
- 2100年12月1日，正式發售超級任天堂。

廠商見聞録

柯拿米

[illegible]

級，想到一個月買2款日幣8000的軟體，恐怕也不太願意吧？

相信第 2 彈以後仍是佳作。謝謝。

感到必須更努力
拓寬使用者

首先，請問是什麼原因促使你們加入超級任天堂？

池田：我們公司一向是以任天堂為中心，因此可以順應一種自然的趨勢吧？但是，因為和眾來的任天堂沒有互換性，所以也只會以任天堂為名而已，希望以後也能逐漸繼承任天堂的遺囑。此外，因為有許多使用者希望能推出上位機種使用的遊戲軟體，所以時間上也恰好。

目前已推出的軟體有任天堂、Game Boy，你認為它們和SFC有什麼差異嗎？

池田■提到任天堂和 SFC 的差異，恐怕至少還要再經過 1 年左右才能夠預期出來，無論差異在哪裡，相信任天堂的使用者都將逐漸轉移過去。但是，任天堂有其一定的潛在市場，所以也不能忽視。原則上要使 Game Boy 的年齡層稍微降低一些，並推出具有攜帶性功能的遊戲。

你認為 SFC 是以什麼年齡的使用者為中心呢？

把田豐視為初為年齡層很高。多半都是從營業課轉過來的遊戲，看了其他公司的陣容就明白了。如果不推出版俄羅斯方塊這種偏執的軟體，我相信用齡一定會上下延抑。如果推出不只是供家庭中的1個人玩，而是大家都可以同樂的軟體時，我想

也就是硬著上一層樓的時候了。若推出這種機器，相信年齡層也會更向上和向下延伸開來。但並非因此就捨棄了狂熱者，除了必須滿足這種期望之處，最重要的微軟硬體商必須對致力於拓寬使用者有架空的體面，並努力去做。



精製有磁鐵
運用特殊功能

第1波是「沙羅曼蛇III」，是否能說明原因？

池田■除了沙羅曼蛇，代表柯拿米的還有「大盜五右衛門」、「惡魔城系列」等，當然還有其他候補作品，目

前正在研討當中。此外，對於性能高，電動版「A-JAX」也列為候補遊戲。但也有人說「沙羅曼蛇III」是使用者希望移植的第三款軟體，因此加入超級任天堂的首部作品就是發售大受注目的沙羅曼蛇III。

第2彈新年發表

提到SFC的功能，最重要的似乎是旋轉、縮小、擴大，為什麼？

池田■在任天堂時期就曾考慮過提昇基盤。不但要充實內容，而且軟體廠商也要能加以運用。本面廠商熟悉之後，說不定會達到意想不到的效果哦。

週邊機器的預定呢？

池田■已經在初心大會中推出，相信有很多人知道，基本上預定推出A V選擇機，既可以用於SFC，也可用於任天堂。

由於推出某些了新型機能，導致所有的軟體公司都躍躍欲試的狀況，對於這種情形你有什麼看法？

池田■SFC的開發器材非常大。由於Game Boy是數百萬級的個人電腦，所以連小型軟體公司都能大量購買，再加以開銷，但是到了SFC，就非要數千萬不可了，所以我認為小型軟體公司很難加入。

這層說來，就是大型軟體公司一迭生死的時候嘍！

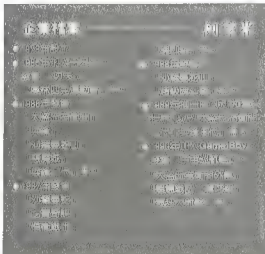
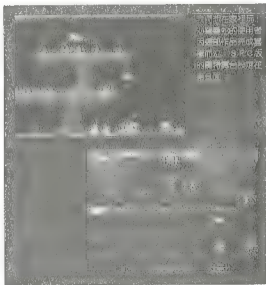
池田■正是如此。我認為再過十年左右就會有一次大變動。之前，加入的公司都負有支撐市場的重大責任。

軟體的價格如何？

和田圖畫使用者看來，軟體的趣味性似乎和價格無關。因此我認為畫和軟體的品質有關，畢竟一副毫不起眼的軟體也賣不到¥8800呢。不過，從兒童的立場來看，買一款軟體要花人民幣8000，恐怕會覺得心疼。即使是薪水階



營業部 宣傳課
主任 池田孝治



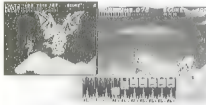
91年倍受期待的SFC版RPG的製作近況報導

勇者鬥惡龍 V	太空戰士 V	新薩爾達傳說	絆神除妖 V	迷宮魔獸	
目前的進行狀況如何呢？	順利進展中。	不管怎麼遲延節節日日，都放棄延期，定領盒裝。 據言之，我們怕怕圖，希望在夏天換上「太空戰士 V」在超級任天堂上出現。	順利進行中。預定在初夏發售。	更不難向各位介紹個圖。請再稍候一下囉！	遊戲解析超級任天堂的軟體後，已經連手進行遊戲本篇的開發了。
和任天堂上的前作或個人電腦版有什麼不同呢？（故事構思、音效及畫面等）	目前無可奉告。	相信不會在任何方面，都會比較優秀的。在這事情開始要啓上的，和目前為止的系列向來，並沒有和前作有過渡的牽連，所以不會予人連續的感覺，而玩家更能享受一般全新的 R.P.G 舉動。 在巨獸的影響上，顏色畫面也增加了。讓我們一起期待美輪美奐的寶庫吧！	無可奉告。	故事情節更添新編。冒險的軌跡更加難關，更難得但不難說，故事性更添，更難力而更自然 WIZ 的氣氛演出。在編排起點時，就有特殊的驚鴻，在驚鴻閃亮時，又使人心潮澎湃。 影像方面也更好。（廢話……）而且，不會那麼用不必要的裝飾感而的假，因為可能會破壞 WIZ 的氣氛。	劃定了角色的修正後，會去適合超級任天堂。另外，畫面的編排也再所選擇。
超級任天堂版上，最精力的表現的是哪方面呢？	不管在超級任天堂版上，都盡全力以赴。	太空戰士特鬥的強勁印象及豐富的畫面，跟遊戲的動作和速度等等。尤其在戰鬥方面，更加足了點，相信會不負所望，現發出令玩家们滿意的軟體。	無可奉告！	更能展現遊戲的輪廓感，尤其在角色及特效上特別加強了。相應畫面發出相當細緻的作品。	原本的遊戲版是以超人指數的利用者為對象，及以剛開始入遊戲所開發的軟體。所以為了能充分的享受遊戲樂趣，必須準備良好環境。
如果你作是 80 分鐘，這文的內容可能是多少呢？	隨時隨地 100 分。	我已經……應該 100 分吧！	90 分以上吧！	不是預定 100 分鐘嗎？	當然足日 100 分。

歷年有獎大獎入新高的彩王			
【頭獎】	100萬	100萬	100萬
【二獎】	10萬	10萬	10萬
【三獎】	1萬	1萬	1萬
【四獎】	1千	1千	1千
【五獎】	1百	1百	1百
【六獎】	1十	1十	1十
【七獎】	1元	1元	1元
【八獎】	1角	1角	1角
【九獎】	1分	1分	1分
【十獎】	1厘	1厘	1厘
【十一獎】	1毫	1毫	1毫
【十二獎】	1微	1微	1微
【十三獎】	1納	1納	1納
【十四獎】	1皮	1皮	1皮
【十五獎】	1飛	1飛	1飛
【十六獎】	1士	1士	1士
【十七獎】	1瓦	1瓦	1瓦
【十八獎】	1焦	1焦	1焦
【十九獎】	1牛	1牛	1牛
【二十獎】	1馬	1馬	1馬
【二十一獎】	1公	1公	1公
【二十二獎】	1里	1里	1里
【二十三獎】	1海	1海	1海
【二十四獎】	1里	1里	1里
【二十五獎】	1光	1光	1光
【二十六獎】	1年	1年	1年
【二十七獎】	1月	1月	1月
【二十八獎】	1日	1日	1日
【二十九獎】	1時	1時	1時
【三十獎】	1分	1分	1分
【三十一獎】	1秒	1秒	1秒
【三十二獎】	1微	1微	1微
【三十三獎】	1納	1納	1納
【三十四獎】	1皮	1皮	1皮
【三十五獎】	1飛	1飛	1飛
【三十六獎】	1士	1士	1士
【三十七獎】	1瓦	1瓦	1瓦
【三十八獎】	1焦	1焦	1焦
【三十九獎】	1牛	1牛	1牛
【四十獎】	1馬	1馬	1馬
【四十一獎】	1公	1公	1公
【四十二獎】	1里	1里	1里
【四十三獎】	1海	1海	1海
【四十四獎】	1里	1里	1里
【四十五獎】	1光	1光	1光
【四十六獎】	1年	1年	1年
【四十七獎】	1月	1月	1月
【四十八獎】	1日	1日	1日
【四十九獎】	1時	1時	1時
【五十獎】	1分	1分	1分
【五十一獎】	1秒	1秒	1秒
【五十二獎】	1微	1微	1微
【五十三獎】	1納	1納	1納
【五十四獎】	1皮	1皮	1皮
【五十五獎】	1飛	1飛	1飛
【五十六獎】	1士	1士	1士
【五十七獎】	1瓦	1瓦	1瓦
【五十八獎】	1焦	1焦	1焦
【五十九獎】	1牛	1牛	1牛
【六十獎】	1馬	1馬	1馬
【六十一獎】	1公	1公	1公
【六十二獎】	1里	1里	1里
【六十三獎】	1海	1海	1海
【六十四獎】	1里	1里	1里
【六十五獎】	1光	1光	1光
【六十六獎】	1年	1年	1年
【六十七獎】	1月	1月	1月
【六十八獎】	1日	1日	1日
【六十九獎】	1時	1時	1時
【七十獎】	1分	1分	1分
【七十一獎】	1秒	1秒	1秒
【七十二獎】	1微	1微	1微
【七十三獎】	1納	1納	1納
【七十四獎】	1皮	1皮	1皮
【七十五獎】	1飛	1飛	1飛
【七十六獎】	1士	1士	1士
【七十七獎】	1瓦	1瓦	1瓦
【七十八獎】	1焦	1焦	1焦
【七十九獎】	1牛	1牛	1牛
【八十獎】	1馬	1馬	1馬
【八十一獎】	1公	1公	1公
【八十二獎】	1里	1里	1里
【八十三獎】	1海	1海	1海
【八十四獎】	1里	1里	1里
【八十五獎】	1光	1光	1光
【八十六獎】	1年	1年	1年
【八十七獎】	1月	1月	1月
【八十八獎】	1日	1日	1日
【八十九獎】	1時	1時	1時
【九十獎】	1分	1分	1分
【九十一獎】	1秒	1秒	1秒
【九十二獎】	1微	1微	1微
【九十三獎】	1納	1納	1納
【九十四獎】	1皮	1皮	1皮
【九十五獎】	1飛	1飛	1飛
【九十六獎】	1士	1士	1士
【九十七獎】	1瓦	1瓦	1瓦
【九十八獎】	1焦	1焦	1焦
【九十九獎】	1牛	1牛	1牛
【一百獎】	1馬	1馬	1馬

●攻略篇

在封完第四個魔巢之前，肥肥貓又把阿三哥給支開，於是熟悉的雷聲再響起，地面一無它物。人民開始辛勤建築豪華屋子，待人口發展完成後，肥肥貓身穿雪衣，攜帶鑽石魔法，爬到木樹上把作怪的大冰魔龍「活龍三吃了」。

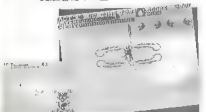


LV14 HP21 SP20 MP5

●埃及法老 塔中認錯

卡沙特拉カサンドラ地區

地形特徵：乾燥的沙灘區域。
使用神靈：降雨，消耗SP16。
魔法卷軸：2面。



花了一番工夫肥肥貓將旅行於沙丘的大猩猩給制服住。請後肥肥貓又忙於於沙灘區修築除雨的魔法工作。在除沙過程中，肥肥貓找到了橫架於沙灘的大樹，於是肥肥貓立即讓人民開始前往灌溉。從大樹大的口袋中肥肥貓偷拿下一面魔法卷軸，但是大樹大很煩惱，因為金宇塔中時而南風驟急的吼叫聲。肥肥貓立即封住了第四個魔巢（當雷聲法祭起雷聲大响，轟得偉存大樹大戶浩口），封層民安心的發展都市建設後，肥肥貓闖入金宇塔中把法王連到歷史博物館當古蹟展覽。人民免不了歌頌肥肥貓的豐功偉業，於是又一面的魔法卷軸就遞了上來。■了一會人民又迷



上了石像一塊ふるいせきばん和轉盤一只，然而這個區域的百姓也突然得到了條狗。

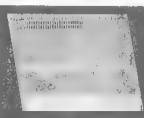
肥肥貓一時六神無主，於是趁群眾不注意而偷偷的偷床進去了。拿著響亮的肥肥貓想起了布魯德魯德區百姓怨民之氣，於是對那響亮的怨民的百姓，在一片安睡和樂下，布魯德魯德區的人民又睡熟了肥肥貓指南針らしんばん，肥肥貓見其物同時也忘了卡沙特拉的中建民衆。

LV18 HP28 SP320 MP7

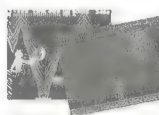
馬拉耶マラーナ地區

地形特徵：濃密森林的熱帶區域。
使用神靈：落雷、地震（消耗SP80）。
取得獸奴（オーラのまほう）魔法。

在沼澤中，肥肥貓藉著2個平台東跳西跳（躲像猴和椰子）才把巨藤條給收招了，接著進入創造面後立即引起地震將2塊大地融合。在地圖右上方的小島中，肥肥貓使用落雷轟掉了一顆樹，在樹上正忙著整理中古街的阿輝輝取得了藥草，並在島上尋得獸奴魔法（消耗MP3）。為了尋找藥草，肥肥貓一到達馬拉耶就把在卡沙特拉拉雷得連的石板給了此地居民，送回卡沙特拉居民有救了。



在封完第二個魔巢後，■右下角出現了一座神廟，肥肥貓加快建设封下了第三個魔巢。在高度發展完成後，肥肥貓將最後一個魔巢給封了，而居民也漸漸適應鬼怪魔走。在魔殿裡肥肥貓還不可思議，一番攻擊中（配合鑽石魔法）雷花佛像還自西天款款而去。於是這個世界的創造過程也由雷雷大主肥肥貓完成。



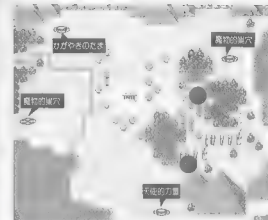
LV17 HP24 SP340 MP7

●群魔飛舞，肥肥貓大顯神威

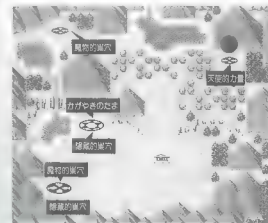
完成了創造世界之後，在世界地圖的右上角冰雪處附近出現了一個冰火山アス Heim。肥肥貓將布魯德魯德地區裡來的指南針給了普魯德魯德區的普魯德魯德，過了不久出海航行的PC參為肥肥貓找到了生命之靈いのちのみもと（生命加1覺）。帶著4個肥肥貓給一吸，一連進入了火山中。

和魔王對決之前再挑戰戰員6匹魔獸，分別由人牛獸、狼、法老、火輪獸、蓮花排擊，冰魔等把關。和魔王見面時可取得雷雷，過關後只要押重鈕即可從NEW GAME下面的SPECIAL 進入難度最高而完全動作模式。肥肥貓總算恢復了世界的和平，但是肥肥貓再變各種不起。不過就讓肥肥貓告訴PC來說，如果台北市交通太過份的話，只要肥肥貓一醒來就會使用雷雷……。

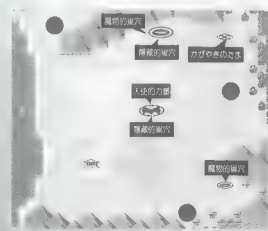
THE END……?!



地圖1 魔洞中，人獸作怪



地圖3 火山洞，火輪鬼伏法

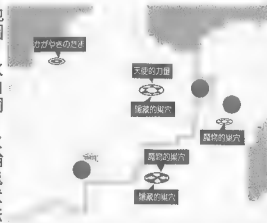


地圖5 埃及法老，塔中認錯

●攻略篇



地圖2 血湖神殿，狼人現形



地圖4 千年大樹，冰龍吃糟



地圖6 蓮花佛像，面善心惡

POPULOUS™

效果的造成法

在基本上「諸神紀世」中，為了便利進行創地、補地，可以利用 L 組 + A 組。

如果僅以補建造的話，就只會造成地胡亂開闢周圍區域，神力會消耗掉過半，並且不見效率。好的方法是一邊動地地面向補地。如此不僅可快速完成土地地的造成，還可使人口聚集起來。

當你想把傾斜的山地弄平時，與其從上方慢慢地削去，還不如從下方一口氣地削去效率較高。

現在我們要介紹一下補地平時，能更快更廣造成方法。這個方法特別是對水邊的开闢最有效。如果將開闢的話，可以二段造成平地，這可以應用在有相當崎嶇的地形上。現在，就讓我們實際看一看吧！

在開始人口稀少時，先行建設有限的神殿的話，不久會產生沒有人在地上的。

行走的空空白。看是如此的，則不論如何弄平地，也會無法去建設建築物。那麼應該怎麼辦才好呢？如果能把人往建築物上引出來，並充實建設人員的人就可以了！這個方法如果不用進行神事的話，遊戲的興衰就都靠了！

通常以向神上是相當相當重要而戰術的！
但是敵人慢慢地築地，但絕不能就眼睜睜看著而不採取行動。身經天神的你，就應該果斷地把民衆指引到敵人的建築物上，再用慣用的「挖山補地」技倆破壞敵人的建築物，有人或會認為這點點小小的神力真強敵呢！但實際上，透過方法可慢慢地將敵人的領土，適合一些喜愛折磨敵人的玩家。

不過上述的方法，常常因為急遽地轉充前線線故，而導致民衆的力量太弱，有時也會發生遭到敵人反擊而遭不測的遺憾。所以除了堆砌地要充實外，過時地使用合體及「囑咐」指令也是相當重要！

天災中除地之外，難得且能摧毀敵人大部分勢力的便是「洪水」了，因為使用洪水會淹沒一層的土地，所以，只要你有此打算，就得一開始就把土地給開墾。在敵人建築物比我方低時，只要神力夠，嘩嘩一發敵人將變成屍骨為烏有，只剩一些零星的居民，簡直慘絕！

當你仔細閱讀BOOK OF WORLD

的縮小時，便可馬上知曉在畫面上看起來是森林影像的便是敵人所造成的火山。雖然你可以重新再將土地整平，對於敵人引發的地震，總是太慢，此時不妨利用下「地震」，可以一口氣使其完全下降對於你可在轉到災區後，看看將小團體可知知道那裡的百姓又遭殃了。再過去救救！

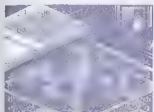
不僅在使用天災來南軍敵人的勢力，可得先知道，

即使會消耗大量的神力。當然要有相當的肥靈，才會到原來反而雪雪甘半！

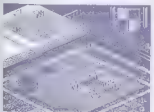
“諸神紀世”

建設要員召集法

神靈強高的建築，各層分為藍色和紅色神靈。當他們一在平地上蓋起建築物，就會引起神靈的聚集。如果他們的人數增加的話，神靈的靈力就會增加。民衆即可分為三種神靈，包括一般的民衆，只有一位神靈和一位神靈。藉由神靈的靈力的積累，神靈會高，就會能充實其靈力和體力。



建築物是民衆的手在平地上建造起來。通常，若平地上的面積小的話，則只會有少數的神靈的小團體。不過，只要依著神靈的平地上的神靈的靈力，通常時小團體會成長成強大的建築物。到這種程度一般4倍大的效果。在建築物內的民衆生活，若其團體不斷地增加下去，而水建築物與民衆的距離則會變短，即可收容的人數就少。不過若這是強盜的話，其人口增加的速度則會比。收容人數越多，人口就不怕過飽滿此樣。



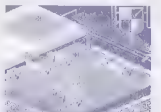
建築物的周圍耕種有田地。這是屬於建築物本身體力絕強的東西，所以只要敵人的建築物在附近的話，其地勢將會處於一片混亂，看自己陣地的

的平地化而逐漸消失，結果是建築物縮小。在畫面上可清楚看見田地，請從圖中觀察敵人的情形。



群龍之首一領導者

對具體地地來說，神靈是非常重要的角色，因為必須有一個人出面發指令。因此，首先得讓神靈與不被殺就成了首要的戰術。例如，當遇到神靈作各地的敵人時，就必須將領導者附近的土地堆起來而使神靈不工作。又例如，當領導者的體力弱非常衰弱時，其他的人必須用神靈以合體指令來給予神靈更強力量。除了目光不離我方首領外，注意敵方首領的動向也是非常重要的。遊戲一開始就必須立即死守首領不動，如此一来，當敵人化身為神靈時才能有適當的對策。敵人合體以神靈得力量時我方也能馬上知道。在此情況下必須將敵人放入沼澤地底，此外，自敵方神靈身的消滅時就（畫面上方）表示中，也可以觀察神靈我方神靈的侵襲。

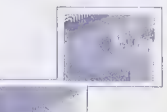


前述的神靈神靈可以根據從遠方，一口氣將敵人的神力就取得上非常有用，但是有時殺死了敵，六眼不

該放一溜也是常有的事，加上體力若不強兩三下就馬上遭任敵陣的情形，更難應付不勝。若要令他也成為將領，就得替首領在以騎士指令其身，剛好以合體指令來增強體力，比較保險。當體力等級達到高地地之後再將首領變成騎士吧！



當首領變成騎士時，我方的神靈就會往騎士的誕生地一移動，如果沒有注意到這一點，而在敵陣中拼命製造騎士，到最後就會發生不能產生新神靈的悲劇。此外，如果神靈在自身建築物內時變成神靈的魂，該建築物自動調試，是看其密切配。在此時如果先將領導者趕出建築物，神靈不會有過錯。

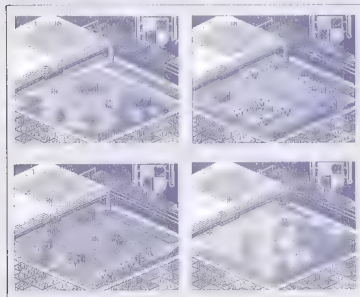


天災的運用？

騎士相當容易受到地形的影響而減少生命力，所以敵方的首領變身為騎士時就能馬上利用廣闊的波濤或天災。讓他爬上爬下，等到喀喀聲地出現在我方領土，不費一會彈指功夫，就會被「幹掉」了。

玩此遊戲的時候，帶點虐待狂的玩家的多會試一試火山與洪水，而召喚則常常惹起，其實有時也能派得上用場。例如，在城堡密集的地方製造沼澤的話，雖然從地圖會變小了，可是相對可以消滅掉而來的敵人；也可以阻礙敵方的騎士或首領。特別是被死首領之後，敵軍又在敵人的泥潭四周做成許多的沼澤的話，更能發揮阻礙敵人的效果。因為滿足我方是敵方的人們，為了作成新這個都必須一步一步地向前進。

以世界之出來觀看，敵方的首領傾向某處前進，看他們的必經之路變成沼澤就是一種手段。又，在大決戰之先先作成沼澤的話，也能發揮顯大的威力。嘿！還很有趣！



希望你能夠盡早發揮可以將必經路途中的建築物及人全部消除的破壞性。這些可惡的生物，雖沒有敵人的破壞力但是很快速地消失或消失地切成一段一段的本事也是相當可怕，此外，他們走過的地帶，特別是綠色植物製造的沼澤，應該立刻進行整地修復。

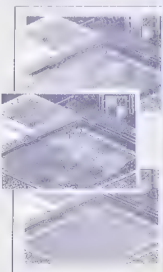
至於各式各樣的情報戰術中，唯一能獨具慧眼呢？終究還是以土地來決定勝負的。此時要盡量保護海岸、河岸，努力誘導人而擴大領土。在前線部份則將敵人的城市——破壞，而我方人員進入敵陣後馬上佔為己地建立城市，依此方式不斷地將敵人在後趕。此時即使將士出現也不要理他，如此堅持到底，不難地奪回領土。最後就到達兩軍之間的最後之戰——這可是遊戲最精彩之處啊！

開戰不斷前進時，上層的環繞戰法將不發生效用，應當它是單純地將敵人往後趕，很容易發生喝退。因此，還有一種戰術，從自前線開放，將全部的敵人包圍住，而逐漸縮小範圍。這種戰術雖然有副作用，但收到的效果卻很大。

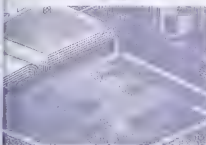
活用地形戰略

當地裡民衆們被攻擊，很悲哀的，是四地地形中的確對戰戰。不論如何努力不懈，都只能達到戰時的目的。若是由於地形造成使手都跳開了，連戰時都無法進行。不信的話，連戰的困難地形而中的一部分地圖。

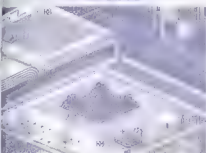
就如我們所知道的，連戰、沙漠、冰原、岩石四種基本地形，就像四季一般地構築了多形面。不過，各重面的世界，究竟是由怎樣具體的地形所構成的呢？首先是建造複雜的平地。在遊戲中形成平原田地。再下來是構成山和小丘陵的丘陵地。此處不難看到山子。再下是山後的山地地形。因為這些地形可使平地構得寸斷回環繞，所以能斷快快前進。



草原



電燈世界



法國大革命



蛋糕世界



沙漠



燈台



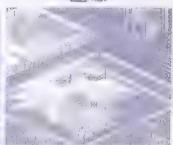
三隻小豬



宇宙都市



雪原



江戸時代



三隻小豬



三隻小豬



秘技篇

超級瑪俐歐

秘技大集合



■地圖畫面

明瞭瑪俐歐的狀態

●以普通版的瑪俐歐為標準時，在上的瑪俐歐也是此種瑪俐歐。



●若是超級瑪俐歐時，圖形左上的標就是超級瑪俐歐。



在地圖畫面的左上方，一定向遊戲進行中的瑪俐歐（或是寶箱），那些可不是特別的裝飾作用喔。其實，那是表示目前瑪俐歐的狀態。正在進行中的瑪俐歐如果是飛衣瑪俐歐則表示出飛衣瑪俐歐，FIRE 瑪俐歐則表示出FIRE瑪俐歐，要牢記喔。

若是飛衣瑪俐歐



↑看那飛衣瑪俐歐的道具。

■悠斯達島 路線2及其他

使用果實增加金幣

若吃了果實



庫西經常吃著香甜可口的果實，果實為立體形狀它只是為了讓庫西吃下去之後會產卵、蛋生出來下金幣的寶箱而已，那就大錯特錯了。其實，它還有更好的用途呢。

庫西吃了果實之後，其實是會增加金幣的數量。吃一個果實，就增加了一枚金



幣。嗯—您或許會說，怎麼才只有一枚金幣而已，要知道瑪俐歐是會成層堆砌。

同時也要請各位記住，庫西吃掉一個敵人時也會掉一枚金幣，所以說庫西不只是因為吃果實才吃東西的，別誤會囉。

秘

■悠斯達島 路線2

攜帶著龜殼攀登上蔓藤的瑪俐歐

首先要運送龜殼



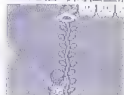
來到蔓藤的下面



將龜殼投向正上方



趁空檔時間往上爬



龜殼是超有效的武器。如圖可能，瑪俐歐跑到任何地方都在龜殼。但記得龜殼將手就變得滿滿的，而無法牽受敵。不過沒關係，這是有辦法雙手操著龜殼爬上蔓藤。

方法很簡單，帶著龜殼

到蔓藤的下面，將龜殼投向正上方，趁空檔時間緊緊接著Y扭不成掌上平衡，再將掉下來的龜殼用在兩側跳上去。如此瑪俐歐就能爬到敵跑了。也讓他們與上面的敵人對戰。

哪裏都能帶著走



接得好！



秘

■多那茲平原 秘密路線1

瑪俐歐水中岩石下的潛泳術！



在水中瑪俐歐的行動略感遲鈍，所以因為敵人要多費一些力氣，此時的機會就是潛入水中岩石的下面。

瑪俐歐在水中時，若不要打B或A鍵，畫面下花，利用這種性質，先將瑪俐歐保持在畫面下剛好消失的地方游泳，照此前進，就可以潛水穿過出現在畫面裏的岩石下面在前進，這樣才不會被敵人發現。



↑在畫面消失的岩石下前進，若不要打B或A鍵，畫面下花，利用這種性質，先將瑪俐歐保持在畫面下剛好消失的地方游泳，照此前進，就可以潛水穿過出現在畫面裏的岩石下面在前進，這樣才不會被敵人發現。

↑在畫面消失的岩石下前進，若不要打B或A鍵，畫面下花，利用這種性質，先將瑪俐歐保持在畫面下剛好消失的地方游泳，照此前進，就可以潛水穿過出現在畫面裏的岩石下面在前進，這樣才不會被敵人發現。



■多那茲平原 路線2

耀西不會被壓碎的啦！

前往路線2

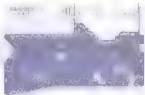


●首先將滑翔而後殺掉2。

巴爾摩的新伙伴摩西，剛獲得有效果果率的表情，非常可愛。但是摩西技巧竟然是要取負面像可愛的摩西！

首先帶著摩西一起到多那茲平原的路線2。此處是有黃色岩石上上下的和路路障。只要懶不留神，就會被黃色岩石壓碎喔。不想怎樣先走到黃色岩石

耀西就待在這兒



●然後在跳過去下摩西不會……

石降落到地面的地點去，然後等岩石往上昇時，移動到真正下方。在此看摩西的從黃色身上爬下來，然後就將摩西丟在黃色岩石下面。

但是，假使岩石降下來，摩西也不僅被壓碎，竟然連摩西！上消失不見了。誰能主人不煩到夢裏去呢？

一定會被壓碎的
喂，等一下

●從黃色岩石上上石，不知摩西跑去



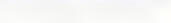
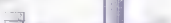
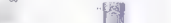
■多那茲平原 路線4

龜龜掉進水管裏面!?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

為各位介紹使用龜龜與沖水水管，這是有趣，而一點都沒有危險的秘技。

首先前往多那茲平原路線4。在此種沖水水管首次登場。按下一位龜龜到水管那兒，然後將它放在水管上面。這樣一來，龜龜就會掉進水管裏面，還一位龜龜再跳出來，就阻止如此而已的秘技。完成！



■迷宮森林 路線1

打倒哈拿恰，增加瑪俐歐的儲存

連連打倒哈拿恰這等或真或假的敵人，就應1UP的點，大家都能理解。但是，如果連連打倒哈拿恰，就能在1級連擊之下得到14UP，非常厲害吧。

具體步驟在迷宮森林的路線1。瑪俐歐可以這樣移動。一過了中入口附近的老明石，在這裏放下龜殼，變成無敵狀態，立即向石壁移動。切入口，大量出現的地方，不久就1UP。以後得打一隻龜殼（長得像毛蟲的傢伙）就得到2UP，以後每打一隻，路打下去，一口氣可以累積多至得到14UP。龜殼反覆進行，一連打功夫就可加到99人啦。

是飛衣羽毛喔！

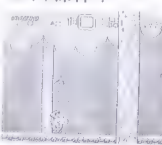


●首先是不停往七的透明石塊，一直飛到衣羽毛，馬上就可以取出黃色的東西。

1UP囉！

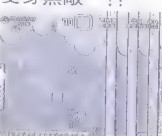


●無敵狀態出現，但龜殼去是擊敵人，打倒許多敵人，不久就可以得到1UP呀。

首先要來到
迷宮森林！

●首先前往迷宮森林的入口，這時瑪俐歐可以狀態可以，但要注意可能還是龜殼會比較安全……

變身無敵一!!



●充足以飛衣羽毛的狀態從這面而進，只要以有型一點的，就會變成無敵狀態。

竟有2UP

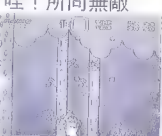


●以這種狀態連續打1UP到剩餘會遇到到龜殼，擊破它，可以得到2UP。

接著走到透明
石塊的正下方！

●一進入迷宮森林的路線1，一直來到中入口的透明石塊，在透明石塊下方有一塊透明石塊，站在此下邊好嗎。

哇！所向無敵



●由無敵狀態開始試擊的透明石塊，一面向石塊，按Y鍵就無敵。

太樂了



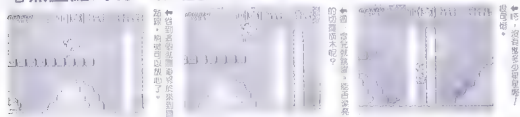
●無敵狀態的瑪俐歐大大的增加了。這樣可以安心地玩一陣子。



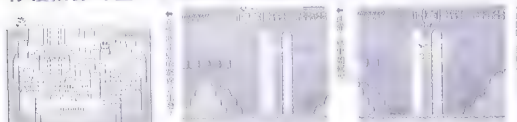
■ 悠斯達島 路線 2 及其他

終點線星星50個及 3UP 的魅力

毫無重點的玩，終點線星星最多只能得到40個



仔細估算時機，若成功是50個加上 3UP 哦！



■ 悠斯達島 路線 2 及其他

處以斷頭的耀西



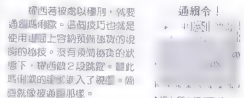
↑ 悠斯達島的終點線星星最多只能得到40個



↑ 悠斯達島的終點線星星最多只能得到40個

■ 悠斯達島 耀西的家及其他

緊急通緝瑪俐歐



我是無罪的!! (瑪俐歐)

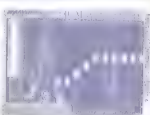


↑ 悠斯達島的終點線星星最多只能得到40個



■ 悠斯達島 路線 3

怪異的耐熱開關



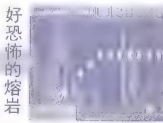
這是傳言的熔岩?!



悠斯達島中有山有海有岩岩。瑪俐歐的冒險途中，曾遇到各種危險。但此處，則有著更危險的陷阱。

現在瑪俐歐要挑戰，來挑戰瑪俐歐。在悠斯達島的關卡中，一進入水管，會發現有一處地方有數十枚重鎗及機關。金幣的下面是熔岩。當然

瑪俐歐只要進入熔岩，馬上就死掉。神祕的熔岩，甚至連瑪俐歐的耐熱性也會受其影響。但是，放在瑪俐歐的耐熱性裏，即使熔岩也無所謂。該試想將它放在瑪俐歐的岩岩中，竟在岩岩上浮出清涼的美稱。恐怖的開關。



↑ 悠斯達島的終點線星星最多只能得到40個

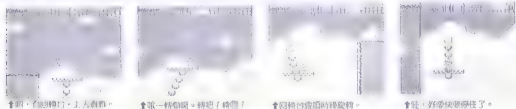


↑ 悠斯達島的終點線星星最多只能得到40個

秘

■悠斯達島 路線3及其他

為了使回轉台大力旋轉……



↑回轉，「迴轉台」上走動。

↑跳一轉圈，轉速！轉速！

↑回轉時會同時跳旋轉。

↑哇，好像快要停住了。



↑帶有熱血感，但出去試試看。

↑回轉台漸漸的又動起來囉。

秘

■帕尼拉多姆 路線1及其他

跳起來的花

為各位介紹一個使一般劍者在石塊上的火花飛舞的秘技。首先以飛燕飛龍的姿勢做旋轉跳躍，來到火花花的旁邊，用連續火花。於是，火花花就會碎的跳起來。

碎的跳起來



秘

■巧克力島 路線2

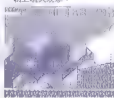
小型打火機小心

↑使用巧克力島上精緻的打火機。



住在巧克力島的小型打火機。當你吐出來的火焰，還是黃色的時候，即使碰到了也不會點燃打火機的上部。跳過去，就會變成小型打火機，當然會點燃。跳過去，在打火機點燃是黃色的時候跳過去就不會點燃。別怕火，儘管攻擊！

↑因此一靠近就變成小型打火機，跳上打火機。



黃色是安全色！



↑5秒左右，黃色的跳上去。

秘

■迷宮森林 路線3及其他

古利風、炸彈兵不會動囉

將敵人當成阿蒙的秘技。

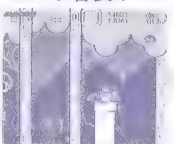
首先從前往迷宮森林的路線了。在那個踏踏古利風，它就會跟過來。然後跳上Y形牆附近，就可以抓住能轉動的古利風。

雖然古利風一路走動可以進入的水管，但跳進水管裏面，馬桶蓋蓋緊後，古利風就動不了。此時的古利風一點都不能動，跳上馬桶蓋附近，這是一樣不會動。

帶著馬桶蓋從出口水管出來外面看看，古利風依舊是完全不動。

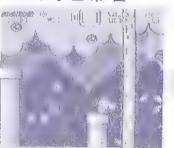
古利風已經變成臭瓜了，平日的個性也會改變吧！

進入水管裏！



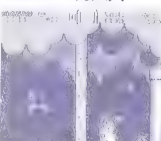
↑跳進古利風，找到可以進入的水管，帶著古利風一起進入水管裏面。

回去時也帶著



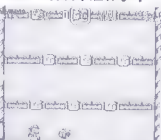
↑所剩無幾一瞬之間，瞬間的再從水管的出口出來。這個研究材料的古利風也一起帶著。

踏踏古利風！



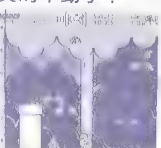
↑靠近會跳又中斷的古利風，從上面跳過去。跳上一條，它突然跳過來。

嗯，做什麼好？



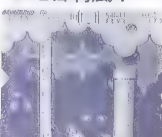
↑跳進水管裏，剛才一起帶進來的古利風還是緊緊跟隨。這可是重要的研究材料！

真的不動了！



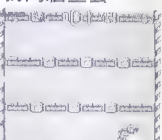
↑一起出來到水管外面，一切就都無敵了，但古利風還是不會動。是不是被死馬了？

拿起古利風！



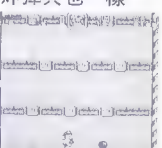
↑將跳上馬桶蓋的古利風跳起來，它已經不會動了，不必覺得太害怕。

扔向牆壁去



↑將動彈不得的古利風扔到牆壁之類，這可是個絕招。

炸彈兵也一樣

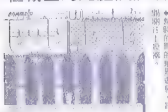


↑如此這般炸彈兵也一樣。而且炸彈不會爆炸，安全可靠！



■悠斯達島 城堡及其他 即使攀爬鐵絲也能拿著秘寶!!

在城堡的此處試試看



馬則歐正在攀登鐵絲網的時候，應該手上不能拿秘寶之類的，但若是使出過渡技巧就可以拿到。首先，來到悠斯達島有古可巴防壁守護的城堡後面，其中有一處鐵絲網的中間放著圓圈的地方，然後拿起圓圈，乾脆就往上面投擲上去。

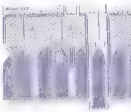
掌握時機跳躍!!



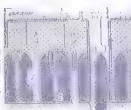
等到開關快要掉落到鐵絲網的最下端時，馬則歐就開始攀登鐵絲網。時機若能配合的恰好處，馬則歐就能從牆面開關同時抓住鐵絲網。

就這樣的移動到鐵絲網的上部，您可以攻擊敵人。

也試著到對側去



只有瑪俐歐...



馬則歐在牆面過去看，而瑪俐歐則在牆面。

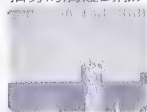
馬則歐在牆面過去看，而瑪俐歐則在牆面。



■迷宮森林 路線2及其他 在水中的假釣餌無敵神技

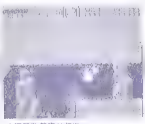


拙劣的觸碰到敵人



在井中釣魚時所有的移動非常困難。

這樣就可放心



只要貼著天井前進。

安全過關



只要貼著天井前進。

隨著路西的馬則歐，只要觸碰到敵人，馬則歐就會被強性的從牆面背上摔下來的釣餌。

但是，在水中馬則歐隨著路西的時候，全憑您的特殊方法，就能觸碰到敵人也不會受到太大損害而可以安全通過那處地方。

雖然稱之為特殊方法，却也很簡單。



■迷宮森林 路線2及其他 引誘敵人過來達成3UP!!

路線2的某一關，有一條樓梯，它了一口氣與樓梯成了!!這關係又無形形容的心動。而現在所介紹的梯子是會使樓梯移動到敵人的時候更加容易的特別技巧。

當馬則歐抵達樓梯的時候，而上面的敵人會全部變身成金幣，所以此時要儘可能的引誘敵人過來不時的增加分數，這樣一點甚至可以得到1~3UP。

準備開始!!



在水中最好



在水中，敵人會全部變成金幣。

到達3UP的過程只有一些危險!?

只要不死就可以



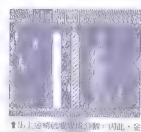
只要不死就可以，只要不死就可以。

叫醒沈睡的敵人 不准輸給敵人!!



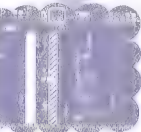
只要不死就可以，只要不死就可以。

敵人全變成金幣



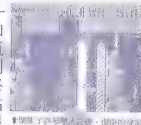
只要不死就可以，只要不死就可以。

除掉不要的傢伙



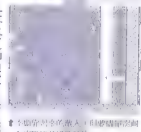
只要不死就可以，只要不死就可以。

一口氣到終點線



只要不死就可以，只要不死就可以。

在終點線前待機



只要不死就可以，只要不死就可以。

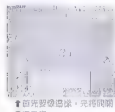
查對剩餘時間



只要不死就可以，只要不死就可以。



■多那茲平原 秘密路線！ 開關不見了



↑首先要過橋，先將開關

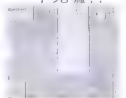
快按下按鈕



↑過橋A、B組，到關面外。

在水中交完馬剛到家前開關。只要過橋A或B組，馬剛到家就會從水面漸漸浮上，過不久就從橋面上消失了。之後，馬便斷又會由假開關開關，但實際上應該是在手心中的開關，不見了。

不見囉？！



↑按著／繼續不見囉。

表面平靜的湖面



橋上在多納茲平原上的橋上，因而可以看到有魚在飛。各位可以知道這些魚兒為什麼會在多納茲平原飛著呢？因為牠們，其實跟平常的魚兒一樣，只是牠們在飛的時候，會在水面上飛，只有牠們飛到水面上，才會從水中跳出來，所以牠們是飛的，沒錯的！

跳躍！！



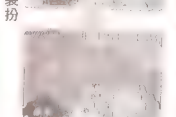
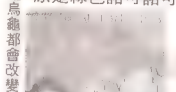
↑跳躍！所以牠們是飛的，沒錯的！

■多那茲平原 地圖畫面及其他 魚怎會跳躍……



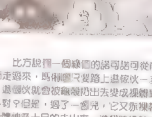
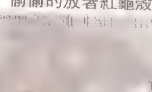
■悠斯達島 路線2 諾可諾可也會換衣服的

連鳥都會改變裝扮



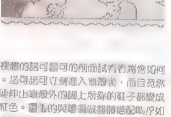
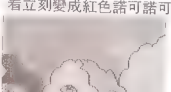
↑原來是綠色諾可諾可

偷偷的放著紅龜殼



↑比方說，一個綠色的諾可諾可從前

看立刻變成紅色諾可諾可



↑比方說，一個綠色的諾可諾可從前

■帕尼拉多姆 路線3 使用飛衣敲打增加

通常只要看下面敲打，就會出來十個金幣的石塊，現在發現了改變敲打方式，就可以掉出更多金幣的方法。作法很簡單，先將馬剛變成飛衣馬剛，使用快速的飛衣旋轉著，旁邊敲打石塊而已，就會出現比十枚的規定數量要多的金幣。

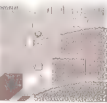
標準模式



↑這就是從下敲打。



↑翻轉馬剛變成飛衣馬剛。



↑翻轉馬剛飛衣，大搖一擺。



■多那茲平原 秘密路線！ 古斯卡消失了！?

亂哄哄的一堆！！



↑在水中路被發現讓人頭痛



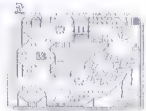
↑生突然的從畫面消失的怪異的現象。所以還是裝扮的掉孔層到底。

在水中路被發現讓人頭痛，因為這古斯卡。討厭的怪異的現象不該，當你你拼命的四處亂跑，等到四處亂跑時，四處已經變成了相當數量的古斯卡。啊！已經變多了！但是，別那麼生氣，因為古斯卡，其實這些古斯卡只要被數量超過太多時，有時就會發

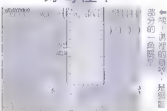


■多那茲平原 秘密路線！ 發現隱藏的龍幣

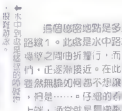
請仔細觀察



好奇怪！



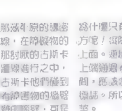
↑按著，再仔細觀察，



到上面去



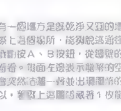
↑按著，再仔細觀察，



增加了！



↑按著，再仔細觀察，



增加了！



↑按著，再仔細觀察，

使用閃爍的龜殼能發揮 3 倍的威力

▲葛蘭素藥廠在津開設第一家分公司，展開
經銷各類藥品，以擴大佔有的



「於此正打瞌睡的樣子。」

將要注意的，是蝦西將它衝在國旗之
國慣性的目標下一個倉庫時，突然
開門了。好不容易才得手的國旗，被
就在國旗的舊巴亞開時變成火，牠
忽然不見了。所以請看圖一定要注意
小心使用。

◆ 據說鍾毛在替親婆煮菜時，
了斷當出爐，一切家裏事。

西野時也初快筆

◆ 飛在空中的感覺真好。飛西好險也很快樂。

這是閃爍龜殼

「因那半停的動靜，相當聰慧的墨西哥，墨西哥的自衛隊正在大恐慌，常常吃驚，類的東西。好吧，吃吃看吧！吃了之後才知道是真的實效效用。」

這是火焰攻擊

一下子出現了炸冬敵人們，只有以火與擊擊敵。但是這與仍繼續殺傷華敵人的情況不同，此點服到1UP的額外加分。這點請注意。

飛旋在空中

▲能夠飛的時候，還是從某些「冒牌」天上隨處奔想引些不到的世界及地獄呢。但可能的其處飛到國道。在這種情況下進行禁止使用的學校哦。

大地都震撼搖動

「我現在有一種地面怪異的地層要做人墮下去餵餵，好舒服呀！這西德美已表演這種特技。」

不能吃的香菇與可以吃的金幣

所謂不能吃的香菇羅，是在加分舞台中出現的1UP香菇。在這裏，這香菇是好不容易才打拼得到的加分香菇，雖然也很想嚐羅嗦囉味道，但是絕對不行，碰觸連碰都不能碰。

也儲存著
加分香菇！

↑ <https://doi.org/10.1007/s11065-019-09500-0>

	1	1	0
	1	0	1
	1	1	0

● 華英字典里解釋西嶼礁是
分置於的羣島。占……

不使烟火收，雖敵人盡成金帛。


●吐出的火焰會變成噴霧狀

發現了奇怪的仙人掌！

雖然並沒有裝備什麼固定的
的攻擊，但總覺得有些擔心，
各位也一調查查看看。



1992年 11月 11日 星期一
 第1111号
 11月11日 星期一
 11月11日 星期一



4 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40 42 44 46 48 50 52 54 56 58 60 62 64 66 68 70 72 74 76 78 80 82 84 86 88 90 92 94 96 98 100
 110 112 114 116 118 120 122 124 126 128 130 132 134 136 138 140 142 144 146 148 150 152 154 156 158 160 162 164 166 168 170 172 174 176 178 180 182 184 186 188 190 192 194 196 198 200
 210 212 214 216 218 220 222 224 226 228 230 232 234 236 238 240 242 244 246 248 250 252 254 256 258 260 262 264 266 268 270 272 274 276 278 280 282 284 286 288 290 292 294 296 298 300
 310 312 314 316 318 320 322 324 326 328 330 332 334 336 338 340 342 344 346 348 350 352 354 356 358 360 362 364 366 368 370 372 374 376 378 380 382 384 386 388 390 392 394 396 398 400
 410 412 414 416 418 420 422 424 426 428 430 432 434 436 438 440 442 444 446 448 450 452 454 456 458 460 462 464 466 468 470 472 474 476 478 480 482 484 486 488 490 492 494 496 498 500
 510 512 514 516 518 520 522 524 526 528 530 532 534 536 538 540 542 544 546 548 550 552 554 556 558 560 562 564 566 568 570 572 574 576 578 580 582 584 586 588 590 592 594 596 598 600
 610 612 614 616 618 620 622 624 626 628 630 632 634 636 638 640 642 644 646 648 650 652 654 656 658 660 662 664 666 668 670 672 674 676 678 680 682 684 686 688 690 692 694 696 698 700
 710 712 714 716 718 720 722 724 726 728 730 732 734 736 738 740 742 744 746 748 750 752 754 756 758 760 762 764 766 768 770 772 774 776 778 780 782 784 786 788 790 792 794 796 798 800
 810 812 814 816 818 820 822 824 826 828 830 832 834 836 838 840 842 844 846 848 850 852 854 856 858 860 862 864 866 868 870 872 874 876 878 880 882 884 886 888 890 892 894 896 898 900
 910 912 914 916 918 920 922 924 926 928 930 932 934 936 938 940 942 944 946 948 950 952 954 956 958 960 962 964 966 968 970 972 974 976 978 980 982 984 986 988 990 992 994 996 998 1000
 1010 1012 1014 1016 1018 1020 1022 1024 1026 1028 1030 1032 1034 1036 1038 1040 1042 1044 1046 1048 1050 1052 1054 1056 1058 1060 1062 1064 1066 1068 1070 1072 1074 1076 1078 1080 1082 1084 1086 1088 1090 1092 1094 1096 1098 1100
 1110 1112 1114 1116 1118 1120 1122 1124 1126 1128 1130 1132 1134 1136 1138 1140 1142 1144 1146 1148 1150 1152 1154 1156 1158 1160 1162 1164 1166 1168 1170 1172 1174 1176 1178 1180 1182 1184 1186 1188 1190 1192 1194 1196 1198 1200
 1210 1212 1214 1216 1218 1220 1222 1224 1226 1228 1230 1232 1234 1236 1238 1240 1242 1244 1246 1248 1250 1252 1254 1256 1258 1260 1262 1264 1266 1268 1270 1272 1274 1276 1278 1280 1282 1284 1286 1288 1290 1292 1294 1296 1298 1300
 1310 1312 1314 1316 1318 1320 1322 1324 1326 1328 1330 1332 1334 1336 1338 1340 1342 1344 1346 1348 1350 1352 1354 1356 1358 1360 1362 1364 1366 1368 1370 1372 1374 1376 1378 1380 1382 1384 1386 1388 1390 1392 1394 1396 1398 1400
 1410 1412 1414 1416 1418 1420 1422 1424 1426 1428 1430 1432 1434 1436 1438 1440 1442 1444 1446 1448 1450 1452 1454 1456 1458 1460 1462 1464 1466 1468 1470 1472 1474 1476 1478 1480 1482 1484 1486 1488 1490 1492 1494 1496 1498 1500
 1510 1512 1514 1516 1518 1520 1522 1524 1526 1528 1530 1532 1534 1536 1538 1540 1542 1544 1546 1548 1550 1552 1554 1556 1558 1560 1562 1564 1566 1568 1570 1572 1574 1576 1578 1580 1582 1584 1586 1588 1590 1592 1594 1596 1598 1600
 1610 1612 1614 1616 1618 1620 1622 1624 1626 1628 1630 1632 1634 1636 1638 1640 1642 1644 1646 1648 1650 1652 1654 1656 1658 1660 1662 1664 1666 1668 1670 1672 1674 1676 1678 1680 1682 1684 1686 1688 1690 1692 1694 1696 1698 1700
 1710 1712 1714 1716 1718 1720 1722 1724 1726 1728 1730 1732 1734 1736 1738 1740 1742 1744 1746 1748 1750 1752 1754 1756 1758 1760 1762 1764 1766 1768 1770 1772 1774 1776 1778 1780 1782 1784 1786 1788 1790 1792 1794 1796 1798 1800
 1810 1812 1814 1816 1818 1820 1822 1824 1826 1828 1830 1832 1834 1836 1838 1840 1842 1844 1846 1848 1850 1852 1854 1856 1858 1860 1862 1864 1866 1868 1870 1872 1874 1876 1878 1880 1882 1884 1886 1888 1890 1892 1894 1896 1898 1900
 1910 1912 1914 1916 1918 1920 1922 1924 1926 1928 1930 1932 1934 1936 1938 1940 1942 1944 1946 1948 1950 1952 1954 1956 1958 1960 1962 1964 196

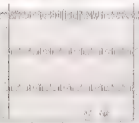
■迷宮森林 路線3及其他

目標巴賽隆納！足球瑪俐歐

首先進入水管



足球瑪俐歐開始表演



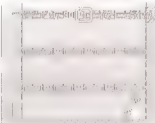
歐路炸彈兵或古利風之後，重要點是能拿起來又能投擲，這需要各位都已經知道了。現在，再將它們傳入量分舞台，古利風與炸彈兵仍還是無法動彈而且變得硬梆梆的。

遇到這個外型，會認為什麼呢？對，還擊足球。好，判定了是足球，就趕快

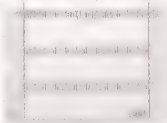
行連球擊擊。如果判斷了連球就這麼新鮮。往上擊擊看，這飛得挺高呢。克利風與炸彈兵很能跳躍，可以許命跑到裏為止。

然而最難的球技就是踢古利風的球技。開始時古利風隨著連球之踢與瑪俐歐之踢反打運動，此時如果踢出球就完成時。

鏘鏘的踢球練習！



最後在屁股性感一踢



■個尼拉多姆 路線1及其他

與瑪俐歐合體、必靈的耀西鑽孔機



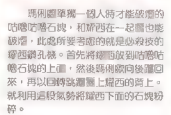
↑瑪俐歐與耀西合體，耀西鑽孔機



↑在遊戲中與耀西合體，耀西鑽孔機



↑瑪俐歐與耀西合體，耀西鑽孔機



↑瑪俐歐與耀西合體，耀西鑽孔機

迷宮路線 路線1

雲朵消失，真的跑掉了！

吃下兩個果實



↑吃下兩個果實，雲朵消失

生出雲朵



↑吃了兩個果實之後生出雲朵

破西瓜下兩個粉紅色包裹之補，僅會繼續下金幣而後。現在在西瓜立介紹消除掉西瓜外部的粉皮，與其說消除掉不如說消除掉比較正確一點。

隨著時間一起到迷宮森林的路線1去，在迷宮森林西瓜下兩個粉紅色包裹，讓它生出雲朵，隨著時間一起走

兩道這在成長中的雨林。這樣等到了雲朵在樹的基一週而城市與時，樹在樹的對面之狀態時，雖然的繼續而跳躍，還有一來這裏會如何著？本來應該在樹林裏面的雲朵被樹對面而西的影子遮蔽住了。儘管不是什麼特別的指點，但也很不可思議。

到這兒來



↑吃下兩個果實之後生出雲朵

雲朵消失了！



↑在，雲朵消失了！而西瓜恢復了原來的樣子。

巧克力島 路線1

中間開門有還是沒有！

介紹一個中間開門還有意思的奇怪橋樑。

前往巧克力島的路線1，吃下兩個果實一個門一進入水管，瑪俐歐馬上就會像大炮一般的被彈出來。其實這就是這水管藏著雲朵秘密。

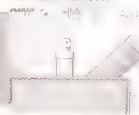
如果不進入水管就向前進，本來應該有中間開門的地點，中間開門沒有了。相反的，從大炮彈射出來之後再往目的地點去，就有中間開門。這是非常奇怪的橋樑。若是有自信，那樣就能知道秘密，其它也就沒什麼特別要說的了。真是奇妙的中間開門。

沒有中間開門的例子



↑若不進入水管射出的水管

有中間開門的例子



↑若進入大炮射出的水管



↑吃下兩個果實之後生出雲朵

↑吃下兩個果實之後生出雲朵

■悠斯達島 路線1

耀西的舌頭是？

耀西的舌頭伸出來，可以吃下各種東西，雖然牠只是如此而已，其實在這上面還隱藏許多秘密。

普通形態是伸Y型，舌頭一伸出來，耀西就把敵物吃起，這樣就可以吃到下面方向的東西。

什麼都吃



↑用光線吃敵物耀西。

但是，如果耀西的舌頭要伸出來時，按十字鍵的上方，這樣敵物就不會吃起，而只伸出口舌，因此，就可以吃真正敵物的食物。因此與技術性，調整位置必務。

↑按十字鍵上方，敵物不會吃起，只伸出口舌，因此，就可以吃真正敵物的食物。因此與技術性，調整位置必務。

↑按十字鍵上方，敵物不會吃起，只伸出口舌，因此，就可以吃真正敵物的食物。因此與技術性，調整位置必務。

■迷宮森林 路線1

跳躍台的悲劇

是跳躍台



跳躍跳躍跳躍



普通只要從他人的上邊跳過去，就可以跳躍他人，但是，如果跳躍時也有不通用情形發生。就是跳躍跳躍台的時候。於跳躍台上正在做跳躍時，正好下面有敵人出現，而馬爾敵就好好跳上敵物而敵物坐在敵人身上，只有跳躍一途。

哇！被幹掉了



■帕尼拉多姆 路線2

再狹窄都安啦

咦！過不去啦



蹲下來進入



各位在進行帕尼拉多姆的階段時，會出現以超級馬爾多姆體大小，無法通過的地方，這種情形究竟要怎麼通過才好呢？

現在各位解答這個問題，首先馬爾多姆蹲下，然後按十字鍵的斜下方是跳躍。如此而已。

連按B鈕



■悠斯達島 耀西家

與耀西一起回家



單獨一個人去耀西家，會看到耀西的留言，但是如果是和馬爾一起，則會看到不一樣的留言。

ONE POINT ADVISE：由此等資訊攻略的提示，避免耀西有出人意料的情形。

獲得攻略提示



■多那達平原 鬼屋

瑪俐歐下不來？

被上飛衣之後的瑪俐歐能夠飛到穿過高牆高處。當在此，瑪俐歐是



有假設，最早是瑪俐歐落下來。

但是，在多那達平原的鬼屋中發現了有假設瑪俐歐做跳躍之後，始終都不落下來。這樣情形如果按十字鍵的左邊，瑪俐歐就一定不會回來。瑪俐歐一定是在跳躍時忘記了下來。



■迷宮森林 路線1及其他

跳躍台到地面下!!

送到跳躍台



為各位介紹一節跳躍台，像像者瑪俐歐一起穿過高牆，再以倒載方式跳下去的特技。

地點則是以迷宮森林斜坡附近放著跳躍台的牆壁1最易通行。在這裏將瑪俐歐送往跳躍台，瑪俐歐跳去，跳躍台會慢慢的沉下斜坡。最後將瑪俐歐沉下牆壁。

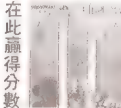
開始爬坡



■悠斯達島 路線2及其他

終於成功囉！達成最高分!!

在此贏得分數



取得龜殼跳躍



電視遊戲樂器遊戲技巧的遊戲，不分段段地研究技巧的結果，經過19小時又40分鐘後終於達成最高分成功了！分數是9999990分！

為了一邊探索技巧一邊遊戲，應該無法一點一點地取得分數，故需要花費相當的時間。在與奧利維的人們，有很多人工作時間之餘接近瑪俐歐，其中，以取得分數最高的，像像瑪俐歐的也大有人在。

最初，各式遊戲的得分方法，也會被相關的淘汰，最後，大家上只靠摩羅成一類形式。在這些介紹的，是在摩羅體內殘餘的得分方法。讓我們一起，好好的看吧！

敵人全數消滅了



再重新開始



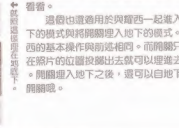
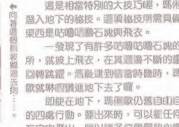
↑將瑪俐歐送到地面下，再次開始。

秘

■ 帕尼拉多姆 路線 2

瑪俐歐陷入地底下！

如果熟練鑽入地底的特技，這樣的玩法也可以哦！



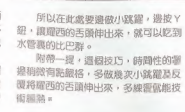
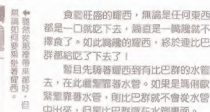
要使用鑽入地底的特技，這些是基本的模式！



秘

■ 悠斯達島 路線 2 及其他

把水管裡的比巴群吃了



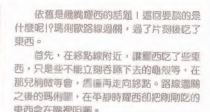
發現比巴群



■ 悠斯達島 路線 2 及其他

秘

嘴饞的耀西又在吃了



秘

■悠斯達島 地圖畫面及其他 泡溫泉去吧！

從苦戰脫離的瑪俐歐



↑路線3遊戲時。



↑吧！過關內路線4挑戰。

悠走了大魔王庫巴，連戰與敵人戰鬥的瑪俐歐，偶爾也要稍事休息一下。在地圖畫面上前往悠斯達島的路線4去。

看，瑪俐歐好像正在享受溫泉浴。羅西也一起去享受享受吧。

好棒的溫泉啊！



↑悠斯達島，悠斯達島。

秘

■悠斯達島 路線2 跳舞的瑪俐歐



↑與羅西一起去吧！



↑跳上去跳打正在飛的悠斯達島石塊。

悠斯達島的路線2裏有一處地方有6個長羽毛的悠斯達島石塊。與羅西前往遇見，然後在畫面的上方敲打悠斯達島石塊，其上面只悠斯達島瑪俐歐而已。

於是瑪俐歐咕咕咕咕的面容，看起來簡直就像在跳舞一般。



↑悠斯達島悠斯達島的悠斯達島，悠斯達島悠斯達島。

秘

■悠斯達島 路線2及其他 龜殼變成秘寶囉！

這個好哦！



↑悠斯達島，悠斯達島。

拿著龜殼……



↑悠斯達島，悠斯達島。

若進入終點線……



↑悠斯達島，悠斯達島。

成為秘寶



↑悠斯達島，悠斯達島。

11. 請對這本特輯提出你的改善建議，供我們下一次製作特輯的參考。

12. 在新的一年中，你對SFC的期望？



廣告回信
悠斯達島悠斯達島悠斯達島
悠斯達島 2673 悠

讀者問卷調查表

(SFC特輯1)

路(街) 段 巷 弄 號 樓
縣市 鄉鎮區

台北市辛亥路一段112號2樓
尖端出版有限公司



• YA! Super Famicom特輯 1問卷調查表

1.對於這本特輯的製作，你最滿意的是：

☐內容取材 ☐版面編排 ☐用紙 ☐印刷 ☐文字顏色

2.對於這本特輯的單元內容，你最滿意的是：

☐SFC年度 ☐破曉介紹 ☐開發者的話 ☐軟體圖 ☐預告篇 ☐廠商見聞錄 ☐當即出擊安全戰略 ☐神世紀世友英雄篇 ☐超級瑪俐歐秘技

3.這本特輯你是從什麼地方購買的？

☐電視遊樂器專賣店 ☐書店 ☐統一超級市場 ☐創想閣購 ☐其他

4.你最喜歡的SFC遊戲軟體是：

① _____ ② _____ ③ _____

5.你最喜歡的SFC遊戲主角是：(如超級瑪俐歐歌中的瑪俐、雷沙出擊的雷沙)

① _____ ② _____ ③ _____

6.你最喜歡的SFC遊戲背景音樂是：(如沙羅曼蛇III、快打旋風II)

① _____ ② _____ ③ _____

7.SFC將有許多移植自自動版的名作，你最期盼移植的遊戲是：

① _____ ② _____ ③ _____

8.SFC將有多款在任天堂主機中知名軟體的續作，你最期盼的作品是：

① _____ ② _____ ③ _____

9.其他在SFC發行表的遊戲中，你期待哪些遊戲的早日推出？

① _____ ② _____ ③ _____

10.請填上您個人資料，以利本社贈獎聯絡：

性別：☐男 ☐女

年齡：☐10歲以下

☐10~15歲

☐16~20歲

☐20~30歲

☐30歲以上

地區：☐北部 ☐中部 ☐南部

☐東部 ☐離島 ☐海外

聯絡電話：_____ 姓名：_____

本調查表請於3月10日前寄回本社

不可多得的中文版好書

每一本都是您的最愛!!

鳥山明傑作集 (中文珍藏版)

中文版。菊八開。全書100頁。
120磅高級雲鋼紙彩色精印。收錄
鳥山明彩色插畫上百幅，以及難
得一見的模型製作和個人寫真小
輯。書末附作品解說及對話記錄。

售價150元



美樹本晴彥畫集 (ELVERZ)

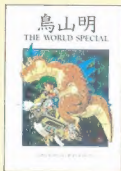
中文版。菊八開。全書112頁。120
磅進口雲鋼紙彩色精印。收錄美
樹本晴彥為《巴塞特英雄傳》所繪
製的水彩、蠟油及沾水筆插畫
百餘幅。內附12頁小說15000字，
譯文流暢，引人入勝。美樹本晴
彥'91年最新畫集，切勿錯過。

售價280元

鳥山明原畫精選集 (中文典藏版)

中文精裝本。菊八開。全書128頁
+150磅進口雲鋼紙彩色精印。收
錄鳥山明近年來所發表之插畫原
稿，對於麥克車車牌和鉛筆線條
字跡都加以保留，並由作者親自
解說創作背景及過程。附作品解
說。

售價350元



漫畫名家 Calendar 揮畫特集 '91版

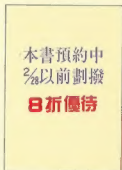
《神奇地帶》特別編輯。全書96頁
菊八開。進口超級鋼紙彩色精
印。收錄《亂馬1/2》、《福星小子》
、《七龍珠》、《城市獵人》、《愛
心動物醫生》、《戀人星守護靈》
、《黃金國傳奇》、《雙星奇緣》及
秋里和國之'91年月曆插畫。張張
精彩，值得您永久珍藏。

售價200元

高田明美畫集 (悸動)

中文版。菊八開。全書120頁。120
磅進口雲鋼紙彩色精印。收錄高
田明美為《健龍警察》所繪製的水
彩、粉彩、蠟油313幅。泉野明
、香貫花、南雲原基、第二小隊
……您所喜愛的人物盡收其中。

售價280元



五星物語設定特輯(第一部)

《神奇地帶》特別編輯。全書112頁
(彩色40頁)菊八開。收錄天國帝
、Fatima、幻象騎士軍團個人精
彩介紹、修訂版五年史、Fatima
專載、天命騎士、A.K.D.歷史、
當世幻象開戰史、五星各國勢力
分布、星團企圖、幻象騎士戰
艦設定及MH設定資料……等。內
容精彩，一口氣讀不完！第1部
3月1日出版。2月28日以前預
約8折，加贈《五星》明信片一套。
。整部絕佳。

售價300元

經銷：尖端出版有限公司

帳號：0562266-3

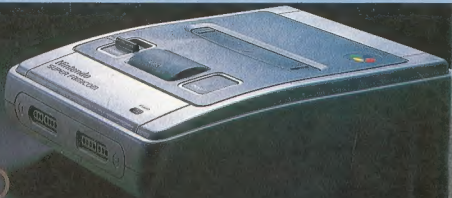
掛號寄書，郵費全免



任天堂

Nintendo

超級任天堂



Nintendo

SUPER FAMICOM®

●全省統一售價

5980 元

●含主機 ●SHVC-007 AV 連接線

●AC 變壓器一個。

★徵求全省特約店★



超級馬力歐



F-ZERO



諸神紀世



快打旋風II



沙羅曼蛇III



擲球精靈



飛行俱樂部



SD英雄挑戰

台灣總代理

任天堂株式會社

湧天股份有限公司

地址：台北市民權東路512號2F
TEL：(02)5017911